www.game-exe.ru

ЯНВАРЬ 2002

GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫ

KREED
first person shooter



ЧУ стр. 13, 83



стр. 35—42

STRIKE BACK

Рекомендуемая розничная цена журнала — 70 руб., без CD — 45 руб.



ЧТО ЖЕ ВЫ С НАМИ СДЕЛАЛИ...

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Позвольте представиться: читатель культового журнала Гаме.УЧУ со стажем. Ребята, спасибо вам за всё. Каждый номер — сборник изобразительных и словесных произведений искусства. Отдельные обложки (напр., #10'2001) лично мною были размещены на десктопе. Так держать.

Впрочем, вы и сами знаете, какие вы умницы. Просветительскими стараниями А.Г.Ома я из чистого любопытства изучил труды Сорокина, Лукьяненко и даже загадочного Пепперштейна. Остался доволен (далеко не всем), а заодно повысил, если можно так выразиться, свой культурный уровень. Наверное, в этом вся соль .EXE-людей — они рассматривают игры как направление в искусстве, а не как примитивное развлечение для масс. Очень правильный подход. Еще раз так держать.

Более того, некоторые из ваших авторов бывают настолько убедительны, что противоположные точки зрения кажутся надуманными. Вы хоть подозреваете, насколько сильно .EXE влияет на психику среднестатистического читателя? В частности, благодаря А.Вершинину три года назад ваш письмописец оказался крепко и надежно посажен на серию Fallout. А теперь у меня ломка, потому что упрямая Black Isle не спешит с выпуском следующей части. Да что там, я вам сейчас все популярно объясню. Вот "Хроника моих маленьких разочарований", которую я веду уже бог знает сколько времени. Внемлите.

<...>

Что делать? Как быть? Fallout 3, подлец, все не выходит и не выходит. И никаких намеков на его предположительное существование. Black Isle совсем отбилась от рук и не желает отвлекаться от AD&D и Infinity Engine. Впрочем, нет, был еще Torn — да сплыл. Точнее, его сплавили по реке забвения. В таких условиях мне остается лишь один выход. Я долго оттягивал неизбежное, но терпеть больше нету мочи.

<...>

Купил Fallout Tactics. Боже мой, прав был Гуру Ом: нельзя австралийским аборигенам доверять святое! Это же симулятор солнцевской группировки получился. Можно смело расстреливать все, что движется: сюжет прямолинеен, как путь к коммунизму, и счастливый конец гарантирован в любом случае. Вокруг сплошные "лбы", поговорить абсолютно не с кем. На 7-й миссии становится скучно, на 12-й — откровенно тошнит от неотягощенной мыслию пальбы. В поисках Power Armor облазил все окрестности и был здорово удручен тем фактом, что доступ к новому "оборудованию" можно получить, лишь оставив за собой достаточное количество трупов. Тоска. Зеленая. От старого доброго "Фолла" не осталось ровным счетом ничего. Впрочем, что же это я — Андрей как раз об этом очень внятно предупреждал. За это ему памятник, а игру-самозванку — в корзину. Они изуродовали даже Power Armor — в FT он напоминает железного дровосека с тощими-претощими ногами. Экая мерзость.



<...>

На днях прочел рецензию на Arcanum by Скар & Ом. Все бы ничего, но "двойка" супротив рейтинга "графика" меня здорово смущает. Зато, говорят, на Fallout похоже. Нет, побоюсь. Хотя рецензия чудо как хороша. Благодаря ей я освежил в памяти шедевры XX века — перечитал Зощенко и переиграл Planescape: Torment. Интересно, чем сейчас занимаются в Black Isle? Я уверен, если бы они читали .УЧУ, Fallout 3 давно был бы на прилавках.

<...>

...Или все-таки сыграть? Что ж, попробуем. Авось Масса (что такое "масса"?) Скар не ошибается, да и Гуру Ом плохого не присоветует. Пришел на рынок за Arcanum, а там лишь "полные английские и русские версии" лежат. Пропади они все пропадом.

<...>

Купил. Не надо смотреть на меня, как на изменника Родины. Городок, где я живу, маааааленький, что такое "лицензионные игры" мы знаем лишь понаслышке. Не Baldur's Gate, конечно, и далеко не Fallout, но на безрыбье и сам белугой заревешь. Игра эта — наподобие царевны-лягушки. На лицо ужасная, добрая внутри. Чтобы полюбить, надо как минимум трое суток привыкать, стоически закрывая глаза на полное и бесповоротное отсутствие графики и на музыкальное сопровождение в исполнении скрипичного квартета. Все-таки слушать пиликанье в течение двухнедельного погружения очень утомительно. Музыка отличная, а вот "кастинг" инструментов подкачал, да, разнообразие страдает. А ведь игра-то достаточно фоллаутентична. Даже Power Armor на паровом ходу есть в ограниченных количествах. И несколько концовок в наличии — все как в оригинале. Special Encounters тоже не забыты. А возможность собственноручно конструировать новые предметы (в том числе и механических компаньонов!) — это же гениальная находка! Слава богу, нашел отдушину. Спасибо дорогому .УЧУ — за то, что открыл глаза и пролил свет истины на вымученный Troika Games проект.

<...>

Прогуливаясь по официальным конференциям Black Isle, набрел на очень и очень интересную наскальную надпись за подписью Фергуса У. (Feargus Urquhart, Black Isle Studios division director). Примерный перевод таков: "Мы отменили Torn и вплотную занимаемся другим ролевым проектом, который будет сиквелом к нашему стародавнему хиту". Челюсть с лязгом падает на пол. Смею ли я надеяться? Неужели это НЕ утка? РПГ от Black Isle с легкостью можно пересчитать по пальцам: Icewind Dale, Planescape: Torment и, правильно, Fallout. Друзья, товарищи! Это же свет в конце туннеля!

Любой из вариантов меня устраивает! Хотя, если честно, последний самый ожидаемый. К тому же с ним проще всего — движок от FT еще не успел намозолить глаза общественности, как его коллега Infinity.

<...>

В ожидании традиционных рождественских сенсаций гоняю "Самогонки". Все-таки "К-Д ЛАБ" — это живое золото, а лучшего, чем Михаил Судаков, пиаршика им все равно не найти. Честно-честно! Да вы сами все понимаете. Мне даже не мечтается о Fallout — некогда. Но зато снятся "Периметр" и "Вангеры-2"...

<...>

Кажется, Interplay, папа Black Isle, ведет себя неуклюже и вот-вот свалится с Олимпа, на который мы его задвинули. BioWare, изображая крысу, галопом мчится с приготовившегося затонуть корабля. Неужели опять все сорвется? О Великий Маниту, не дай этому свершиться... Товарищ Скар, господин Ом, пожалуйста, развейте мои сомнения!..

DeathClaw (dthclaw@mail.ru).

ОТ РЕДАКЦИИ (предельно серьезно, для чтения ОБЯЗАТЕЛЬНО): Посмотрите-ка на этого героя — он честно сознался нам в своей страсти! Хорошее, прочувствованное, правильное письмо, крик тоскующей души, запечатленный на бумаге. Дорогие читатели, не спите: если вам есть что сказать или добавить (это было бы еще интереснее!), если за ПРОШЕДШИЙ МЕСЯЦ с вами произошли необратимые изменения из-за игр и вашего дорогого .УЧУ и вам не терпится высказаться, поддержите, пожалуйста, эстафету — напишите В ТОМ ЖЕ КЛЮЧЕ, и в конце года, глядишь, У НАС С ВАМИ получится настоящий дневник коллективного .EXE-читателя.

Вы согласны? Тогда пишите на post@game-exe.ru. Лучшие письма-дневники будут опубликованы — ББ гарантирует лично и добавляет, насупив брови: "Но только чтобы не менее талантливо". Конечно, ББ, о чем разговор!

А чтобы товарищ Коготь "DeathClaw" Смертельный не грустнел при фразе "лицензионная игра", придется вручить ему за ЛУЧШЕЕ ПИСЬМО МЕСЯЦА свежевыпущенную "1С" КОРОБКУ фееричного "Макса Пейна". Пусть отвлечется от своей тоски по fallout'ам.

BRAINFARTING SEANCE

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

И вы, о меланхоличная и мудрая Маша, здравствуйте!

Вас, Маша, окружают зубры в таком неоднозначном виде творчества, как критика компьютерных игр. Случайный наблюдатель покачал бы головой: чем занимаются эти люди?.. Но вот ведь — занимаются, и делают это очень хорошо; принципиальное отличие журнала от "конкурентов" они без ложной скромности подчеркивают уже давно. И правда, думаю, очень многие покупают УЧУ только лишь за отношение авторов — современных публицистов высокого уровня — к своему детищу, в то время как сами игры их интересуют довольно условно либо уже совсем не интересуют (сам отношусь все ж таки к первым). Когда УЧУ окончательно заматерел, прошел через юбилейный выпуск и сменил формат, мне почему-то стало трудней его читать. Стучалась в голову мысль: как же они, апологеты, относятся к играм? А они расширяли, как могли, круг тем. И надрывное стремление создать атмосферу, частичку магии даже там, где ее в помине нет, передать в тексте, уступило место спокойствию, изящным импровизациям, предельному (даже избыточному) насыщению текста душегрейными культурологическими ссылками, цитатами и аллюзиями; появились и разрослись, окрепли "вольные" колонки.

Взглянув правде в глаза (это нетрудно сделать — технологии игроделания УЧУ сам же раскрывает с редкостной последовательностью), можно сказать, что игры — жанр творческий лишь "постольку, поскольку". Увы, художественную ценность игра обретает как-то алхимически случайно и очень контекстуально (т.е. вне жанра все то, чем мы восхищаемся в игре, по меньшей мере слабо). То есть, с одной стороны, задашь журналисту вопрос: а зачем, собственно, то-то и то-то освещать? интересно, что ль? — и последует резонный ответ: работа такая. Интересная сама по себе. А с другой — назвался-груздем-лечись-дальше: искусствовед от игроиндустрии, будь добр, с позиции разумного-(доброго)-вечного, под строгим взглядом классиков...

Формулировать такие чудовищные домыслы, основанные на смутных ощущениях, поверьте, очень муторно и неудобно, да и получается сухо и неуклюже, так что прекращаю. Письмо все-таки отошлю, почему бы и не? Потому что действительно интересно, что вы думаете о вышеизложенном. Необходимая оговорка: я как бы отделяю вас от остальных УЧУменов (пардон, UCHUpersons), у вас специфика такая... мудрая. Неконфликтная.

Засим умолкаю и скромно надеюсь на благосклонность, ваш

Иван Ормуздов (tushan@russiansymphony.net).

Маша Ариманова (masha@game-exe.ru): ...хотя фамилия моя говорит о совершенно обратном. Впрочем, как и ваша.

Не думаю, что вы правы в своем первоначальном посыле, выстраивая brainfarting seance вокруг вот этого вопроса: "как же они, апологеты, относятся к играм?".

Простите, как вы, будучи активно "практикующим" программистом-профессионалом, одним из авторов культовой системы Тех, относитесь к программированию? Или же скажите-ка мне, милейший, вот вы, переводчик с фарси, публикующийся во всемирно известном журнале "Иностранная литература", что вы думаете о переводческой работе — вы интересуетесь ею "довольно условно либо уже совсем не интересуетесь"?

Вам не кажется немного странной такая постановка вопроса?

Другое дело, что любой человек рано или поздно несколько "устает" и от себя в профессии, и от профессии (скажем, чтобы было понятнее, применительно к писателям/журналистам, *гипотетически* оказавшимся в такой ситуации, досужее коллективное бессознательное вывело формулу "исписался"), но, во-первых, как правило, это лечится всего лишь одним отпуском, а во-вторых, если вдруг такая полоса и впрямь наступает, то вот тут-то и возникает дилемма: а профессионал ли ты, если можешь позволить себе устать от? Твое ли это? Тем ли ты вообще занимаешься? И т.п.

"Уставшие" непрофессионалы решают этот вопрос так: либо бросают все к чертям, приобретая статус "профессиональных дегустаторов теплой водки в свободное от торгов-

ли на рынке “Динамо” время”, либо становятся ремесленниками (каковыми, вообще говоря, они и были всегда). Надо ли объяснять, что характерно для ремесленничества в худшем понимании этого слова? Впрочем, все это, конечно, очень индивидуально, и иной ремесленник…

Полагаю, эта моя “инвектива” дает ясное представление о том, что в Game.EXE ни ремесленников (даже хороших), ни случайных людей не держат. Такова традиция. Таковы требования. “Серость — не пройдет! — любит повторять классик ББ. — Кто вас будет читать, кто к вам будет прислушиваться, если вы не имеете имени? А как вы можете заработать себе имя, если ваши материалы не удивляют, не запоминаются, попросту плохо написаны? Как можно писать о такой живой и творческой вещи, как КИ, и не быть личностью? Как вообще можно плохо писать, работая в СМИ?!.” И т.д. и т.п. — см. ненаписанную ББ книгу “Моя жизнь в журналистике”.

А потом вы пишете: “игры — жанр творческий лишь “постольку, поскольку… художественную ценность игра обретает как-то алхимически случайно…”

КИ — массовое искусство. Мне казалось, что это признано уже всеми, разве не так? Со своими взлетами и падениями. Со своим мейнстримом. Который тем не менее надо обозревать (это к вашему вопросу “зачем все освещать”) — просто потому, что без “рассказа о” игровой мир не будет полным. Со своими, да, да, нетленками, ставшими таковыми “както алхимически случайно”, — как и в любом другом виде искусства, дорогой Ванечка, конструктивно замечу я напоследок…



ПЭЖЭ И “АЭРОКОБРА”

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Прежде всего хотел бы оговориться, что не являюсь хардкорным вирпилом, скорее — “зачарованным очевидцем”.

Признаюсь, последнего (декабрьского то есть) номера .EXE я (пока еще) в глаза не видел. Вашу рецензию на “Ил-2: Штурмовик” отыскал на сайте этой игры (http://games.1c.ru/IL2_SYS.HTM). Теперь я точно знаю, что, как и раньше, буду ежемесячно приобретать УЧУ у местного распространителя в городе <…>, в магазине торгового дома <…>.

Похоже, у Ашота Ахвердяна есть все данные, чтобы по праву занять почетный пост Главы Симуляторного Отделения УЧУ. Все-таки, при всем моем уважении к Скару, Скару — S.P.E.C.I.A.L.’ное, а кесарю — кесарево. Я читал многие обзоры “Ил-2”, и на <…>, и в <…>, в том числе и форумы с заголовками вроде: “мля взлитеть ни магу ацтой полный”… Везде все восхищаются, уверяют, что “были полными Чайниками”, но с этого момента ни-ни, что “в ЭТО смогут все”, либо отпускают сухие, “сугубо профессиональные” комментарии с обязательным “а где же xxx?! Тогда ведь…!!”. Все видят частное, не замечая за ним общего. Ашот сумел увернуться как от стандартного оханья по поводу графики, так и от “мимоходнобросаемых” замечаний о “сложности управления настоящим самолетом”. Лично меня покорила следующая метафора: “…те, кто успел запрыгнуть на поезд вчера, радуются поездке с постоянно усиливающимся ветерком. Остальные в ужасе бросаются прочь от железнодорожного полотна. В кювет.” Совершенно верно, Олег Медокс создал симулятор нашей мечты, но ему не удалось создать “всенародный хит всех времен и народов”, не удалось переломить ситуацию, исторически сложившуюся вокруг “одного из старейших жанров”. И не его это вина. Невозможно (сегодня по крайней мере) создать “Фланкер” и Descent в одном флаконе”.

Возвращаясь к материалу Ашота, хочется отметить, что он выделяется стилем, присущим только .EXE-авторам (надеюсь, у вас нет универсального корректора, стригущего колонки Ома и ретрописьма Металлургического под одну гребенку?). Рецензия сделана в лучших традициях незабвенного (но также и регулярно-в-сети-читаемого)… ммм… родного редактора “симуляторного отдела”. Надеюсь, Ашот займет свое место в дрогнувших (по крайней мере в моих глазах) рядах УЧУ, и по возможности стабильное. Приятно, знаете, открыть любимый журнал, а там, как раз между Хажинским и ПэЖэ, — “синяя тетрадка”.

Если мои надежды по поводу должности, или хотя бы на постоянство появления Ашота на страницах УЧУ, оправдаются, не могли бы вы возродить одну давнюю традицию? Я говорю о разделах, вроде “тактики”, “советов”, “прохожде..”. Нет, последнего не надо. А дело вот в чем. На официальном форуме игры ВМЕНЯЕМАЯ часть аудитории сетует на… нет… ставит под сомнение исчерпывающую информативность описаний, прилагаемых к “коробочному” изданию игры. Многие виртуальные асы соглашаются с тем, что новичкам будет тяжело “приобщиться к чуду”, руководствуясь только ими. Может, ваши Покрышкины (i.e Скар, Ашот и др.) своими публикациями помогут Игре поддержать популярность в народных массах? Раз уж вы учите самодеятельных дизайнеров двигать браши в Serious Editor, почему бы не научить ПэЖэ удерживать “Аэрокобру” в центре взлетной полосы? Горько, знаете, читать послание огорченного newbie и осознавать, что следующим диском, приколоченным к его двери, будет… По-моему, Игра этого не заслуживает.

Ваш вечно колеблющийся, но не теряющий надежды читатель

Unplugged (ups_000@zmail.ru).

P.S. И в рецензии, и на форуме можно встретить нелестные замечания об European Air War и World War II Fighters. Может, симуляторы они и средние, но это великие игры.

P.P.S. Было брошено много громких фраз о том, что “русские спасут платформу” и т.д. Хочу заметить, спасти чтолибо могут лишь полностью независимые (а значит, фантастически богатые) разработчики — вроде id или Blizzard. Уже сейчас ведущие российские девелоперы (Nival, КаДавры etc.) зависят от западных издателей. Очень не хотелось бы увидеть 1C:Maddox Games клепающими какой-нибудь MSCFS III: Eastern Front под Xbox.



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ



НОВОСТИ

СТР. 35

Prishla pora ob'yasnit', chto znachit vyrazhenie "Igrat' po-rus Rossiya, koroche, natural'no STRIKES BACK vsem vam po s Rossiya, Pit, a ne kakaya-to tam Imperiya. Petrovich, spoem "Internatsional"!

P.S. Kogda zhe ty, gad, postavish' sebe russkie shrifty? Ya nastol'ko privyk k translitu, chto dazhe obychnye pis'ma teper' pishu latinitsei!

ВЕРОУЧЕНИЕ

SPEEDBALL ARENA

БРУТАЛЬНЫЙ ДЕЛЮКС

СТР. 8

Bitmap Brothers умели делать отличные игры уже тогда, когда большинство дорчитателей с удивлением узнавали из "Букваря", что "У На-ты ло-па-та".

ГОЛОСА



ТЕМА НОМЕРА





СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #1'02

Игры
S.W.I.N.E.
AquaNox
Comanche 4
Tom Clancy's Ghost Recon
New York Race
Takeda
The Shadow of Zorro
Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Shareware-игры
Absolute Tetris Cup v2.2
Bubble Shooter v2.14
Square Assembler v1.6
Crazy Basketball v2.0
PacDoom: Dangerous Adventures v1.21

Ретро-игры
Harpoon Classic '97 for Windows 95 (1997 г.)
Scorcher (1996 г.)

Утилиты
ReGet Deluxe v2.1.104
CuteFTP Pro v2.0
Winamp v2.78
MailSweep v3.02
Notepad v3.4.1
Pop-Up Dictionary 3.6
Stick It! 3.7
IrfanView v3.60

Патчи
"Демиурги" 1.02
"Противостояние-3: Война продолжается" 1.02
"Тропико" 1.05

Драйверы
DirectX 8.1 для Windows 2000
DirectX 8.1 для Windows 98/ME

Музыка
Саундтрек к игре "СамоГонки"
Избранные треки из игры S.W.I

С НОВЫМ ГОДОМ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

СТР. 48

BR вылизана разработчиками до состояния глянцевого блеска. В английском языке есть слово "slick" — так вот, игра является его прекрасной иллюстрацией: каждая травинка ландшафта, каждый камешек на речном дне, каждый лист на каждом дереве, тени от облаков на земле, капли дождя — все это выглядит настолько сочно, вкусно и аппетитно, что после каждого кадра вам хочется промокнуть губы салфеткой и пригубить beaujolais.

РЕЦЕНЗИИ

ПОЛИГОН



РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ТОЖЕ ИГРЫ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 1 (78), январь 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков
(dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов
(ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Александр Металлургический
(ironman@game-exe.ru)
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)

Редактор сайта
Кирилл Иванский (hwat@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Наталья Куприна (nkuprina@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 44000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

АНДРЕЙ ОМ | ВЫБРАННЫЕ МЕСТА



ШОССЕ В НИКУДА

Маленькие трагедии различной степени тяжести

Ландшафт ПК-игроиндустрии без записных мачо-удальцов вроде Американа Макги (American McGee) выглядел бы в отчетном месяце до крайности тухло и уныло: на обложках всех ведущих индустриальных изданий прописались стартовавшие одновременно Xbox и GameCube, а рецензенты крупных западных сайтов захлебываются в бессвязных восторгах по поводу Halo и Munch's Oddysee. Подумать только: не обрати Microsoft полтора года назад внимание на золотоносную консольную жилу, выдавать упомянутым играм усыпанные драгкаменьями "Наши выборы" могли бы мы!..

Неунывающий Макги, вдребезги рассорившись с Electronic Arts (www.-ea.com), стремительно организовал компанию Carbon6 и показал редакторскому составу сайта Fastest Gaming News (www.fgnonline.com) несколько концептуальных набросков (к сожалению, совершенно непубликабельного качества), на которых угадываются Летучие Обезьяны и Страшила Мудрый. С поправкой, понятно, на Фрэнка Баума (Frank Baum), — ни Американ, ни творческий коллектив FGN явно не читали произведений члена Союза писателей СССР товарища Волкова про Элли (в буржуазной версии — Дороти) и Тотошку.

Сам Макги старательно делает непростое лицо и на все вопросы о предположительной American McGee's Wizard of Oz отвечает неопределенно: дескать, потерпите несколько недель, и будет вам счастье.

Пожелаем же мистеру Макги всяческой удачи и дальнейшего расширения литературного кругозора, — при мысли о том, какой триллер можно было бы замутить по мотивам "Старика Хоттабыча" или того же "Буратинопиноккио", не говоря уже о "Приключениях Карика и Вали", что-то приятно пощелкивает между ушей.



Здесь и далее — неназванный новый проект Click Entertainment с традиционным восточным орнаментом. Если татуировки на бойцов можно будет наносить прямо в Интернете, своему я первым делом изображу на лбу логотип .EXE.

ЛЕЗВИЯ

Крепчает япономания: компания Click Entertainment (www.clickentertainment.com), автор дикой, но симпатичной игры Throne of Darkness, "неофициально анонсирует" (что бы это ни значило) свой следующий проект — онлайновый файтинг для ПК с очень восточными элементами. Как подтвердит вам М.С.Судаков (Michelle Soudakov), до сей поры аксиома "ПК файтингу — волк, гиена и библейский зверек ехидна" не была опровергнута еще никем, — тем занятнее будет наблюдать за усилиями Click. Sierra, что любопытно, от издания пока безымянного проекта отказалась — слишком экстравагантно. Ничего удивительного: согласно предварительной информации, дрессировать ниндзя мы будем исключительно в Интернете, а получать информацию о соревнованиях — по электронной почте. Дальнейшая информация — в самом скором времени, а пока я призываю вас задуматься над удивительным достижением технического прогресса: такая первобытная забава, как битие друг другу лиц теперь будет осуществляться не в подворотнях, как это было принято у наших дедов и отцов, а бесконтактным способом — сидя в мягком кресле на расстоянии тысяч километров от противника.

Еще о поединках: престранной новостью радует своих посетителей главный сайт о "Звездных войнах" The Force Net (www.theforce.net). Его неназванные источники в LucasArts якобы подтвердили, что компания ведет разработку многоплатформенного проекта под рабочим названием Star Wars Episode II: Bounty Hunter, в главных ролях которого будут заняты такие персонажи, как Jango Fett, Boba Fett и Zam Wesell — все как один первостатейные негодяи, прямо душа радуется. Поскольку игра тесно увязана с сюжетом Episode II, ее анонс состоится предположительно не ранее мая 2002 года, когда фильм выйдет на экран. На просьбу хотя бы немного пояснить, о чем будет игра, источники сказали одну фразу: "Expect a lot of swordfighting".

Прямо не знаем, что и думать.

ПРОСТО КРОВЬ

Теперь ужасы. Страшная участь постигла команду Mumbo Jumbo (www.mumbojumbo.com): все ее сотрудники поголовно были уволены 2 ноября 2001 года, через несколько дней после того как игра Myth III: The Wolf Age, получившая в прошлом .EXE-номере "Наш выбор" и крайне теплую рецензию, поступила в широкую продажу. Как пишет на форуме сайта Myth Village (www.mythvillage.com) Эндрю Меггз (Andrew Meggs), один из дизайнеров игры, решение о роспуске студии было принято материнской компанией Mumbo Jumbo United Developers и издателем Take Two (www.take2games.com), несколькими месяцами ранее уничтожившим Gathering of Developers (www.godgames.com). По словам Меггза, формальной причиной стало отсутствие в планах Mumbo Jumbo следующего игропроекта, — Take Two не могла позволить себе содержать студию, не сулящую скорую прибыль. "Нам не безразлично будущее Myth III, и мы прекрасно осведомлены о некоторых серьезных проблемах игры: сейчас мы пытаемся дописать патч и довести до ума редактор уровней Vengeance, но не можем сказать даже приблизительно, когда это произойдет и произойдет ли вообще". Напомню — бывшие сотрудники Mumbo Jumbo проделывают все это дома и бесплатно.

Аналогичным образом, как вы знаете, в августе поступила Sierra (www.sierrastudios.com) со своим легендарным подразделением Dynamix. Здесь, однако, история пришла к относительно счастливому финалу: как сообщает Adrenaline Vault (www.avault.com), бывшие сотрудники поруганной Dynamix в конце ноября образовали сразу две студии — обе, к сожалению, вполне жалкого вида.

Первая называется Buzz Monkey Software (www.buzzmonkeysoftware.com) и управляется Рэнди Томпсоном (Randy Thompson), персонально ответственным за существование торговой марки Incredible Machine и всем, что с ней связано, — по словам Томпсона, компания намерена специализироваться на портировании разнообразной игропродукции. Работа, заметим в сторону, непыльная и чреватая небольшими, но стабильными заработками — при нынешнем многоплатформенном раздолье места у кормушки должно хватить и Buzz Monkey.

Вторая воздвигнутая из-под руин Dynamix студия не может похвастаться даже внятным представлением о своем будущем (в определенных кругах это принято называть mission vision): Fireline Interactive (www.firelineinteractive.com) рассказывает прессе о намерении "работать над новыми концепциями и технологиями". Здесь любопытно, что в прошлой жизни основатели Fireline занимались исключительно разработкой кроссплатформенного симулятора рыбалки Trophy Bass Challenge, и если кто-то из вас, дорогие читатели, знает более дикое компьютерное времяпрепровождение, пожалуйста, дайте мне знать. Адрес прежний.

Чтобы закончить с новостями компаний: гишпанская Rebel Act Studios, ответственная за возделывание Blade of Darkness, отнюдь не закрывается насовсем, как о том ходили настойчивые слухи. Об этом заявил FGN директор Rebel Act Хуан Диаз-Бустаманте (Juan Diaz-Bustamante). Всем вольно. Воздух выдохнуть.

ДЕТАЛИ

Поп-корпорация Microsoft в последнее время была флагманским ньюсмейкером — и это с учетом того, что мы по идеологическим соображениям не пишем о запуске Xbox!.. Так вот, во-первых, согласно пресс-релизу MS, Игра, Ранее Известная Как Sigma, отныне официально называется Impossible Creatures — название, более подобающее телевизионной образовательной программе для тех, кому за. Ужасно. Во-вторых, по сообщению New York Times (www.nytimes.com), в середине ноября состоялась встреча Билла Гейтса (Bill Gates), занимающего известно какую должность, с Исао Окава (Isao Okawa), исполнительным директором Sega. Речь шла... о поглощении билловой олигополией остатков Sega. Судя по всему, переговоры пока не привели к конкретным результатам, однако, как мы знаем, агрессивная политика MS пока не знала ни единого сбоя. От себя добавим, что Биллу Г. останется только докупить Nintendo и игровое подразделение Sony, после чего на мир снизойдет полнейший парадиз.

Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com) вынуждена была свернуть направление рекламной кампании Commandos 2, проводившееся посредством SMS-сообщений на мобильные телефоны ряда европейских провайдеров. Текст следующий: "Please report to your local army recruitment center immediately for your second tour of duty. Commandos 2 on PC, it's more real than real life — out today from Eidos"[1]. По мнению представителей Advertising Standards Authority (ASA), после событий 11 сентября 2001 года такое сообщение может быть воспринято неадекватно.

[1] "Пожалуйста, немедленно обратитесь в свой военкомат на предмет повторного призыва. Commandos 2 на ПК — большая реальность, чем сама жизнь. Уже в продаже."

Свой туалет персонаж явно позаимствовал у Сатаны из мультфильма South Park — об этом свидетельствуют языки пламени на штанах и чей-то череп на причинном месте.



По сходным причинам британская Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk), родительница серии Total War, меняет название своего следующего проекта с Crusader: Total War на Medieval: Total War. Преемственность с Shogun несколько страдает, но, по словам девелоперов, сейчас не лучшее время для реминисценций с войнами на религиозной почве.

Шведскоподданная компания Grin (www.grin.se), на примере Ballistics демонстрирующая зевакам, какие фортели можно выделывать посредством одних только GeForce3 да креативной потенции, идя по стопам многих старших товарищей, отворачивается от ПК: следующий проект Grin называется Vultures, повествует о гладиаторских дуэлях в ненаучно-фантастическом антураже, издается от релиза к релизу мужающей CDV (www.cdv.de) и предназначен к выходу исключительно на Xbox.

P.S. Повод для ликования для всего прогрессивного человечества: чарты продаж компьютерных игр NPD Intellect наконец покинула макабрическая игра Rollercoaster Tycoon, проведшая там ровно два года.



SPEEDBALL ARENA

www.speedballarena.com

Футуристический спорт

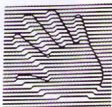
Дата выхода	Не объявлена
Разработчик	
Bitmap Brothers	www.bitmap-brothers.co.uk
Издатель	Не объявлен

Сверхзвуковой сиквел классических блокбастеров десятилетней давности Speedball и Speedball 2: Brutal Deluxe. Производится под личным патронажем Ее Величества Елизаветы II на берегу реки Темзы.

ОСОБЕННОСТИ

Движок от Unreal Tournament, планы по ниспровержению основ киберспорта, почти наверняка – игра с повышенным содержанием аддиктивности.

БРУТАЛЬНЫЙ ДЕЛЮКС



Think you've got balls?

Представим, что JC Denton скинул свой прорезиненный лапсердак, нацепил мотоциклетный шлем и вышел на спидбольное (от Speedball) поле крушить челюсти и забивать голы. Вообразим любимую командную игру кибернетических палачей из Syndicate Wars, которой они предаются в перерывах между массовыми убийствами и террористическими актами. Единственная в мире (около) спортивная игра, по аддиктивности приближающаяся к X-COM.

Speedball (1988) и Speedball 2: Brutal Deluxe (1992) — забитые голы и сломанные конечности. Время между матчами проводится в залечивании смертельных ран и покупке кибераугментаций для игроков — и все это задолго до изобретения трехмерности. Bitmap Brothers умели делать отличные игры уже тогда, когда большинство дорчитателей с удивлением узнавали из "Букваря", что "у На-ты ло-па-та".

Теперь нажмем "fast forward" — наши дни, город Лондон, Великобритания, на столе **Эда БАРТЛЕТТА (Ed Bartlett)**, дизайнера Bitmap Brothers, звонит телефон. Это не разносчик пиццы. Это не налоговая полиция. Это обозреватель журнала Game.EXE, вооружившись оксфордским прононсом, звонит поинтересоваться, на что будет похожа третья инкарнация серии Speedball, аугментированная последней версией Unreal Engine.

Game.EXE: Итак, Эд, что такое Speedball Arena (SBA)? Ремейк старинной классики с Atari или полностью новый концепт?

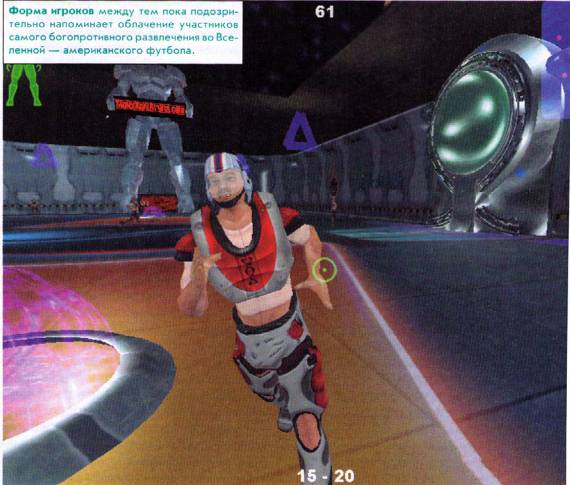
Эд БАРТЛЕТТ: Скажем так: оба утверждения верны. В целом фундаментальная идея игры остается неизменной: это будет значительно обновленная Speedball, но нововведений планируется значительно больше, чем пристало бы ремейку. Надо заметить, что в течение уже многих лет мы носились с идеей возродить серию Speedball, однако технология (ни та ее часть, которой пользуются разработчики, ни домашнее железо потребителей) явно не была к этому готова — вплоть до последнего времени. Теперь все на своих местах: производительность домашних ПК становится совсем уж невыразимой, новое поколение консолей укладывает ваши челюсти на пол — а значит, Speedball пора возвращаться.

.EXE: Злые языки утверждают, что SBA затачивается вами специально под новомодный киберспорт, где сейчас царят Quake 3 и Counter-Strike. Планируете наступить монстрам на ороговевшие пятки?

Э.Б.: Киберспорт — интересная штука, на которую существует несколько взглядов. Мне вот кажется, что это плавный переход от приятного время-



Эд БАРТЛЕТТ: "Киберспорт — интересная штука, на которую существует несколько взглядов. Мне вот кажется, что это плавный переход от приятного времяубийства к чему-то более серьезному".



Форма игроков между тем пока подозрительно напоминает облачение участников самого богопротивного развлечения во Вселенной — американского футбола.

убийства к чему-то более серьезному. Черт, да я и сам сделал неплохую карьеру и имя на компьютерных играх!..

.EXE: Мы тоже.

Э.Б.: ...Вместе с тем я испытываю некоторый дискомфорт, когда вы упоминаете SBA рядом с Q3 и CS. Параллели здесь не совсем корректны. Во-первых, речь идет об обыкновенной конкуренции: в сутках только 24 часа, которые в человеческих силах потратить на развлечения, и мы боремся с названными играми за часть этих часов. Во-вторых, в Q3 и CS есть лишь некоторые соревновательные моменты, что делает их суррогатом спорта, тогда как SBA — спорт в чистом виде, безо всяких оговорок. Видите ли, мы предлагаем бешеные скорости, рукопашные схватки и невероятную баллистику мячей — все это сильно отличается от доминирующих сейчас на рынке FPS с вытатуированными на лбу мишенями и однообразными действиями из разряда "догони-пристрели". Могу вам сказать, что наша игра уже привлекла внимание некоторых ведущих мировых киберспортивных организаций.

.EXE: Изучая куцую публично доступную информацию о SBA, эксперты литературно-художественного альманаха Game.EXE наткнулись на следующую строчку: "Compete in sponsored online tournaments". Nike уже шьет форму для сборной Великобритании по Speedball?..

Э.Б.: Сейчас мы ведем переговоры с несколькими компаниями, называть которые я пока не могу. Здесь богатство еще никем не использованных возможностей: Speedball, как и любой другой спорт, дает заинтересованным компаниям возможность повысить узнаваемость своих торговых марок — в этом поможет, например, наш новейший spectator mode. В перспективе — призы для турниров, спонсорство мероприятий, словом, следите за рекламой.

.EXE: Несколько слов о "совершенно новой системе классов", пожалуйста.

Э.Б.: В оригинальных Speedball игроки были разделены на классы по выполняемым на поле функциям, но выглядели при этом совершенно одинаково. Теперь мы, во-первых, значительно ужесточаем специализацию классов, а во-вторых, оснащаем каждый из них отдельными моделями, выражениями лиц и спецвозможностями: скоро на мировых экранах классы Keeper, Defence, Midfield и Attack!.. И вот чего мы здесь добиваемся: выводим игру на желаемый уровень тактической глубины и помогаем пользователю быстро ориентироваться в обстановке на поле. Всю пользу классов вы ощутите в многопользовательских матчах с себе подобными: если бы не четкое фиксирование функциональных специализаций, SBA выродилась бы в мрачный и бессмысленный мордобой вокруг мяча.

.EXE: Будем ли мы смотреть на поле глазами персонажа или созерцать его бычий затылок?

Э.Б.: И то, и другое. Сначала мы планировали привязать однопользовательские тренировочные игры к виду от третьего лица (он несколько проще в использовании), оставив возможность свободного переключения из TP и FP в полноценных командных баталиях. К примеру, будучи форвардом, вы можете предпочесть вид "из глаз" — так проще целиться, а выступая в защите, удобнее будет использовать "третье лицо" — шире обзор.

Теперь, однако, вы будете вольны переключать вид в любое время. Кроме того, мы экспериментируем с динамическими камерами (вроде тех ракурсов, что вы видите в футбольных ТВ-трансляциях) — если все получится, эта опция будет включена в финальный код.



Арены пока выглядят бедновато (очень заметно отсутствие рекламных щитов). К тому же отовсюду торчат уши Unreal Engine — впрочем, это очень ранний build.

.EXE: Раз уж речь зашла об этом — на что SBA будет похожа в графическом смысле?

Э.Б.: Как вы знаете, все творения Bitmap Brothers вообще и игры серии Speedball в частности отличаются крайне своеобразным внешним видом, — отступать от традиции в случае с SBA мы не намерены. Ожидайте высочайший уровень детализации как персонажей, так и арен. Обязательно обратите внимание на дизайн формы спортсменов, логотипы команд и тому подобные детали, — каждым своим кадром игра будет показывать, что 50 отделяющих ее от событий Speedball 2 условных лет прошли не зря.

Отдельный разговор — анимация моделей игроков. В отличие, например, от футболистов, игроки в Speedball могут похвастаться богатой анимацией верхней части туловища и многочисленными движениями, которые с ней, верхней частью, связаны. При этом учтите, что SBA обязана оставаться ультрабыстрой, сверхзвуковой игрой.

.EXE: А что насчет саундтрека? Планируете пригласить главдиджея всея Великобритании и Северной Ирландии Пола Окенфолда (Paul Oakenfold)?

Э.Б.: Сейчас немного рано думать о звуковой дорожке, мы пока концентрируемся на аудиоэффектах и позиционировании звука. Все это должно стать важной частью геймплея: так, играя в нападении, вам будет просто некогда смотреть по сторонам — ориентироваться придется только на слух. Мы даже склоняемся к мысли оставить бои на арене вообще без музыкального сопровождения.

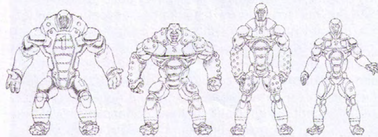
.EXE: А как же атмосфера?

Э.Б.: Ну ладно, специально по вашей просьбе мы все-таки включим музыку. Но только в меню.

.EXE: А какой вам видится пострелизная поддержка игры? Новые модели, арены, "шкуры" для скачивания?

Э.Б.: Почти наверняка — да. Но, опять же, на данной стадии разработки трудно предсказать, что именно и для каких конкретно платформ мы будем делать с SBA после ее выхода...

Интервью вел **Андрей ОМ.**



КАЖДОЕ ВОСКРЕСЕНЬЕ

FAHRENHEIT

www.fahrenheitgame.com	
Дата выхода	3-4 кв. 2002 г.
Жанр	Интерактивное приключение
Разработчик	
Quantic Dream	www.quanticdream.com
Издатель	Не объявлен



Дэвид Духовны, приняв волевое решение уйти из опостылевшего сериала X-Files, и сам не подозревал, насколько пророческим оно оказалось. Уверен, последними словами переключившегося на комедийную фантастику актера были: "Я хочу играть в серьезном кино", — причем дело наверняка не обошлось без гордо вздернутого подбородка и мечтательного огонька в глазах.

Такие подробности, впрочем, истории неизвестны и не слишком интересны. Пришедший на смену Роберт "Плохой Терминатор" Патрик слезно благодарит свою счастливую звезду, а парни из Quantic Dream, только-только придя в себя после грандиозной попойки в честь получения игрой Omikron: Nomad Soul "Нашвыбора", готовятся изменить будущее телесериалов, в поте лица трудясь над "интерактивным приключением" Fahrenheit.

Сюжет игры, оседлавший знакомую лошадку в образе серии загадочных ритуальных убийств, потрясших Нью-Йорк, обещает свято следовать канонам любого телесериала: главные герои будут терять память и неожиданно сталкиваться нос к носу в самых неподходящих местах; ваш умерший десять лет назад дядюшка окажется убийцей-маньяком; каждый эпизод (первый появится во второй половине 2002 года, а последующие начнут выходить с периодичностью в один месяц) будет заканчиваться на самом интересном месте (выпученные глаза одного из ключевых персонажей: "Джон?! Зачем ты взял в руки тесак?!"), вынуждая зрителей-игроков рассыпать недоеденный попкорн и возмущенно требовать продолжения.

Одной из самых сильных сторон Fahrenheit представляется возможность поиграть чуть ли не за каждого из персонажей разворачивающейся на мониторе драмы: начиная с Лукаса Кейна (Lucas Kane), против своей воли убивающего какого-то странного типа в мужской уборной, и заканчивая представителями закона Карлой Валенти (Carla Valenti) и Тайлером Майлсом (Tyler Miles), которые расследуют это и еще несколько похожих происшествий. Вы всегда мечтали узнать, о чем думает молчаливый телохранитель главного злодея и чем занимается горничная, когда уверена, что за ней никто не наблюдает? Что ж, теперь это просто.

Для воссоздания полной иллюзии того, что вы не столько играете, сколько смотрите любимый сериал, в Fahrenheit используется упрощенное управление, позволяющее с помощью мышки и пробельной клавиши вытворять практически любые действия: ходить, бегать, разговаривать, стрелять, исполнять каскадерские трюки, работать с компьютером, изучать обстановку и т.д. В

VIVA EL PRESIDENTE

ДАЖЕ ЕСЛИ ВАМ ПЛЕВАТЬ на Tropico и градостроительство вообще, во что лично я искренне не верю, приобрести свежеанонсированный аддон **Tropico: Paradise Island** (BreakAway Games/Take Two, январь 2002 г.) вам все же придется, ибо более сногсшибательного саундтрека, под который очень хочется пить текилу большими глотками и складывать полуавтоматическое оружие в футляр из-под гитары, в ближайшее время не предслышится.

Жизнь Эль Прэздидэнтэ (именно так, с турецким акцентом) расцветает новыми красками: с одной стороны, нам предложено привлекать больше жирных американских туристов, думающих, что Bacardi с колой имеет что-то общее со словом "ром", с другой — обижать диссидентов в казематах и натаскивать армию на подавление массовых беспорядков. Одно никоим образом не будет исключать другого: по обещаниям разработчиков, вы сможете одновременно возводить на побережье аквапарк пиратской тематики и выкапывать где-нибудь в глухом островном уголке зинданы для врагов народа.

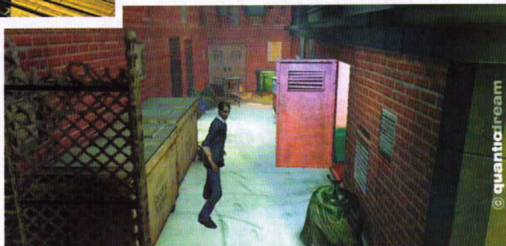
Что еще? Природные явления: тайфуны с ласковыми именами, цунами и нередкие в тропиках затяжные ливни, дурно влияющие на сельское хозяйство. Новые здания, среди которых магазин Duty Free и Домик, Где Жил Юный Прэздидэнтэ. Свежие разновидности туристов, некоторые из которых помешаны на экологии и никогда не поедут туда, где есть хоть один завод с трубой. Специальная система безопасности для, скажем так, контроля за волеизъявлением. Более жесткая версия военного положения (что бы это ни значило). Возможность вращать многие (но не все!) здания и ускоренное строительство.

Андрей ОМ





сочетании с концепцией "живого мира", которую Quantic Dream продвигала еще в Omikron, и весьма впечатляющим движком ICE 3D, чьей самой сильной стороной является работа с освещением (мало где можно увидеть, скажем, тень от руки, падающую на грудь ее владельца)... Одним словом, на горизонте четко вырисовываются контуры чего-то свежего и сногсшибательного. Не проглядеть бы.



Михаил СУДАКОВ

ПОЖАЛЕТЬ УОЛЛЕСА

LORDS OF THE REALM III

Дата выхода	Конец 2002 г.
Жанр	RTS
Разработчик	
Impressions Games	www.impressionsgames.com
Издатель	
Sierra	www.sierrastudios.com

На во всех отношениях сомнительное мероприятие подбила Sierra одно из немногих своих уцелевших игроподразделений — Impressions Games: реанимацию классической серии Lords of the Realm, персональную ответственность за существование которой несет Дэвид Лестер (David Lester), бессменный товарищ генеральный секретарь всея Impressions. Обзаведясь порядковым номером "3", во всю голову трехмерным движком и поддержкой DirectX 8.0, очередной выпуск сериала готовится к спуску со стапелей где-то в позднем 2002 году. Алекс Родберг (Alex Rodberg), brand manager (есть такая профессия, товарищи!) Lords of the Realm 3 (LotR3): "Мы делаем эту игру настолько визуально богатой, что, играя, вы будете вспоминать скорее о фильмах типа Braveheart, чем о привычных замкосимуляторах".

Таким образом, Impressions понадобилось сделать шестилетний перерыв (LotR2 вышла в 1996-м) на фараонов, зевсов и прочие мифы Древнейгреции только затем, чтобы попытаться больно уесть ренегатов из Firefly (www.fireflyworlds.com), хвалебную песнь чьей Stronghold вы могли прочесть в прошлом номере. Ничем другим ход Sierra я объяснить не могу: отцеженный из пресс-релиза список features игры читается как заготовка рецензии на Stronghold. Полномасштабное замкостроительство, менеджмент натурального хозяйства, религия, боевые действия, товарно-сырьевые манипуляции и конквест.





Осады. Осады. Снова осады. Патентованные средневековые аттракционы и достопримечательности: бубонная чума, Исторические Сооружения ужасных размеров (без которых Impressions, конечно, не Impressions) в лице Стоунхенджа, Тауэра of London и мн. др., крестовые походы. Чтобы уже свести сходство с продукцией Firefly к портретному, кнопка End Turn, правившая бал в двух предыдущих играх серии LotR, будет выкорчевана с корнем: только реальное время без возможности отдавать приказы на паузе.

Девелоперы почему-то настаивают на покрываемом игрой промежутке истории с 850 до 1350 года н. с вами э., недвусмысленно указывая при этом на возможность встречи с сэром Уильямом Уоллесом (бедолага, казненный тыщу лет назад в районе Marble Arch, должно быть, перманентно переворачивается в гробу всеми отделенными друг от друга частями тела) и Робином Гудом. Здесь нужно заметить, что если первый является совершенно историческим персонажем, то второй, напротив — плодом горячечного пейзанского вымысла. Возможность столь удивительной встречи в рамках настаивающей на своей исторической достоверности игры можно объяснить только одним: благородный разбойник пришел к благородному еретику в гости из благородного сиквела Robin Hood: Defender of the Crown (см. наш мартовский-2001 номер) — игры, очень сходной с LotR3 по духу и букве.



Андрей ОМ

ЦЕЛЬСИЙ 1890

CHROME	
www.techland.pl/english/products/chrome.html	
Дата выхода	Весна-лето 2002 г.
Жанр	Тактический шутер
Разработчик/издатель	
Techland	www.techland.pl

При температуре 1890 градусов Цельсия, как всем известно, начинает плавиться хром. Этот эффект страшно любят заслуженные деятели несуществующего фантастического направления "киберпанк". Ну да кому сейчас, в эру Deus Ex и System Shock 2, нужно объяснять, какова температура плавления хрома и что такое киберпанк... Все мы можем разъезжать по университетам с лекциями на эту тему.

Польская компания Techland когда-то выпустила мрачную эсхатологическую гонку на летающих машинах под названием Crime Cities. Несмотря на отвратительное качество этого экшена с открытым верхом (даже на PSX), других гонок на летающих автомобилях мир не знал, и Techland зверски прославилась.

Вообще-то разработка игр для этой компании не основная профессия (Techland с невероятной изобретательностью распространяет всевозможную компьютерную продукцию по Польше по почте, телефону, модему, через супермаркеты, бензоколонки и книжные магазины). Поэтому не стоит удивляться.

Новая игра Techland — научно-фантастический, вполне "киберпанков-



ИСКУССТВЕННЫЙ СТРАХ

ПОКА CAPCOM ПЫТАЕТСЯ в десятый раз продать (и ведь продаст!) все до единой части Resident Evil (на этот раз для Nintendo GameCube), затратив на переработку движка как можно меньше усилий, в недрах молодой пражской компании Black Element Software зреет очередная поделка на тему survival horror. **Nefandus: Wrath of Angels**, позиционируемая как horror game с динамической камерой и уникальным движком, для которого понятие "игра света и тени" входит в набор базовых, на деле лишь этими особенностями из сонма себе подобных и выделяется.

Из поразительно неинформативного видеоролика, битые три минуты показывающего мрачный городок и бредущего по улицам главного героя, выводы следуют довольно неутешительные: вряд ли кто-то из здравомыслящих людей рискнет назвать достижением технической мысли игру, персонажи которой отчаянно пытаются выпрыгнуть чуть ли не из ясельного уровня Alone in the Dark 3 (три), факел в руках главгероя похож на дешевую елочную игрушку, а кровь вылетает из монстров трогательным красным конфетти.

Разработчики, впрочем, ничуть не смущаясь, поют прекрасные песни о леденящей душу атмосфере, неотступном следовании традициям жанра и... о том, что игра пребывает в совершенно невнятной альфа-версии, на что все бросающиеся в глаза недостатки с переменным успехом и списываются. Тактично заметим: чтобы заслужить хотя бы толику нашего внимания, финальная версия должна ну очень сильно отличаться от текущей. Дата релиза и публикатор Nefandus до сих пор не объявлены, что по какой-то странной причине не вызывает ни малейшего удивления: похоже, маститых издателей обуревают схожие с нашими чувства.

Михаил СУДАКОВ





ский" (насколько я себе представляю значение этого слова) шутер от первого лица с характерным названием... Chrome. Вот! Я же говорил! Время — понятно какое. Место — отдаленная звездная система. Герой, конечно же, — Логан, межгалактический охотник за головами (со времен первых репликантов используется термин "баунти хантер", имя Логан в киберфантастике — все равно что Джон). Основной нравственный конфликт — распределение бесценного минерала. Да, где-то мы все это читали... то ли в книжном магазине, то ли в супермаркете, то ли на бензоколонке. Но для шутера даже полезно иметь культурные корни.

В сценарии Chrome фигурируют десять удаленных мест действия. От тропических джунглей польская мысль логически фланирует к подземным рудникам, от военных баз — к орбитальным станциям и колониям на местных лунах. Сведения о движке пока отсутствуют, известно лишь о "реалистичной физике" и "реалистичных эффектах". Не очень люблю реалистов. А картинки из будущего умудряются шизофренически походить одновременно на Delta Force и Deus Ex. Пространства, впрочем, открытые.

Без всяких на то оснований Techland настаивает на том, что Chrome окажется шутером тактическим. Какой там тактический, когда неясно даже, сколько персонажей будет участвовать в боях вместе с Логаном и будет ли вообще там кто-нибудь в чем-нибудь участвовать. Огромный список оружия (от огнеметов до плазменных винтовок) и снаряжения (зачем-то будет выдан даже настоящий сонар), что бы там ни думали в Techland, не доказательство. Как и наличие транспортных средств, пусть даже и летающих. Шутер, кстати, от первого лица, но можно и от третьего.

Главная особая киберпримета Chrome — инсталляция в Логана различных имплантатов, повышающих его меткость, здоровье, скорость, рефлексы и киберпанковость. Не забудьте: Chrome, имплантаты, нейрочипы, Сеть, хром.

Распространять кибершутер, конечно же, компания будет самостоятельно. И мы даже представляем себе, как именно. Выхода Chrome с нетерпением ожидаем весь 2002 год.

Фраг СИБИРСКИЙ

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

ANOTHER WAR

www.anotherwar.com	
Дата выхода	1 кв. 2002 г.
Жанр	РПГ
Разработчик	
Mirage Interactive	www.mirage.com.pl
Издатель	
Cenega	www.cenega.com

Более-менее известная миру благодаря своему "вульфенштейну" (именно так — во всех смыслах этого слова) по имени Mortyr команда польских разработчиков Mirage Interactive готовит к выходу в свет очередное четырехдисковое (!) детище со вполне за себя говорящим названием Another War. Какая именно "другая война" и почему она не такая, как все, нам предстоит узнать несколько позже.

Во-первых и в главных, игра будет ролевого роду-племени, что уже достойно пристального внимания. Как ни крути, РПГ, не имеющая с фэнтезийными меченосцами и магической трах-тибидох-тибидох-тарабарщиной ничего общего, — довольно редкое явление в нашем пространственно-временном континууме. Всем паладинам и варварам предлагается задвинуть топоры-щиты-арбалеты под диван и ознакомиться с современными модификациями орудий врагогасительного труда. Общее количество средств уничтожения на данный момент колеблется около радующей глаз цифры в 120 единиц, и, я полагаю, бездействовать ни одной из вышеозначенных безделушек во время игрового процесса не придется: авторы активно пугают нас полчищами самых разнообразных нацистов, от обычных патрульных со "шмайссерами" до палец-в-рот-не-клади-гестаповцев и — ?! — секретных спецподразделений.

Главный герой Another War — отнюдь не пышущий патриотизмом коммандо и не подневольный суперагент, а всего лишь обычный наемник из разряда вечно ищущих приключений безалаберных личностей. Начав свои похождения в безвестной французской деревушке, наш alter ego по окончании игры обнаружит себя в блокадном Ленинграде, где, по утверждениям всезнающих разработчиков, его поджидает большой сюрприз в виде неимоверно засекреченного и не менее чудовищного совместного советско-германского проекта. Верить нельзя никому.

Ролевой жанр, упоминавшийся выше, накладывает множество характерных отпечатков на игру, о которых, ввиду нерезиновой журнальности, я могу упомянуть лишь вкратце: нетривиальная система развития персонажей, общение с окружающим миром без использования оружия (то есть более миролюбивыми вербально-клептоманскими методами) и возможность вербовки отдельных представителей местного населения в собственную зубодробительную команду.

Хотя все это покамест до судорог напоминает Fallout Tactics в WWII-колорите, давайте с оптимизмом поглядим в будущее и дружно пожелаем слову "tactics" сгинуть на полпути к станции назначения.

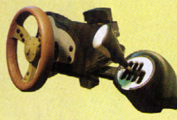
Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



Монитор Scott TFT 15" Business

В.А. Городецкий, г. Санкт-Петербург

Приз предоставлен московским представительством компании Scott Display. Тел.: (095) 253-1507, 253-8188 E-mail: info@scott.ru, Интернет: www.scott.ru



Комп... АСТ ... FOR... и RS...

И. ... г. ...

Приз предоставлен фирмой "Сонар-Сервис". Те... (ТЦ "Горбушка" пав. 230 и ТЦ "Горбушкин Двор"...



"Век парусников-2" (jewel-бокс)
- А.М.Насонов, г.Стерлитамак (респ. Башкортостан)
- Д.О.Михалев, рабочий поселок Елань Волгоградской области
- Н.В.Мохов, г.Рыбинск Ярославской области



"Корсары" (jewel-бокс)
- О.А.Санников, г.Новоалтайск Алтайского края
- А.Б.Малолетков, г.Рязань
- К.А.Золотухин, г.Красноярск



"Машина времени" (jewel-бокс)
- В.А.Шмырин, г.Каменск-Уральский Свердловской области
- А.В.Жидкова, г.Волгоград
- П.В.Щуров, г.Новороссийск Краснодарского края



"Дьявол-шоу" (jewel-бокс)
- И.К.Измаилов, г.Волгоград
- Е.Н.Лапин, г.Уфа (респ. Башкортостан)
- Е.А.Мартяшев, г. Ростов-на-Дону
- Н.Б.Трусельницкая, г.Липецк
- С.В.Пальянов, г.Нижневартовск Тюменской области
- А.Н.Лукин, г.Тольятти Самарской области



"Проклятые Земли" (jewel-бокс)
- А.И.Петров, г.Щекино Тульской области
- А.Ю.Шемякин, г.Краснодар
- А.И.Скосарев, г.Калининград



"Ил-2: Штурмовик" (jew...
- И.В.Афанасьева, посе... района (Карачаево-Чер...

"Ил-2: Штурмовик"...
- А.А.Веников, г.Ры...



"Демиурги" (jewel-...
- О.Ю.Мелехов, г.Арх...
- Р.Н.Анищенко, г.Сн...
- А.А.Робинович, г.М...
- П.А.Куприн, г.Екат...



Max Payne (jewel-...
- И.Ю.Шипова, г.М...
- М.В.Сафронов, ...



"Тупые пришель...
- В.Р.Родионов, ...





Lingvo 6.0 (jew...
- П.А.Старцев, ... Кемеровской ...
- А.А.Чепурно...
- И.В.Пугачев...
- В.Тушенцов...
- С.В.Киселе...
- А.И.Идрис...

ЕСЛИ ВАМ НЕ ПОВЕЗЛО СЕЙЧАС — ОБЯЗАТЕЛЬНО П...

ДВЕ ЖИЗНИ

DUALITY

www.e-duality.com	
Дата выхода	Конец 2002 г.
Жанр	Action/RPG
Разработчик	
Trilobite Graphics www.trilobitegraphics.com	
Издатель	
Phantagram Interactive www.phantagraminteractive.com	

Работа над таким титаническим проектом, как Commandos 2, похоже, не обходится для отдельных людей без последствий. Судите сами: если для прохождения этого монстра требуются месяцы безвозвратно потерянных вечеров (цитата из письма читателя: "Я вот в "Коммандос" месяц играю: прошел две миссии"), то какими же титановыми нервами надо обладать, чтобы, не повредившись психикой, выносить все тяготы разработки и тестирования!

Те из Pyro Studios, кто не вынес, предпочли один из самых простых путей: собрали пожитки, помахали коллегам ручкой и поклялись на крови, что никакими псевдоисторическими игрушками (Praetorians, к слову, тоже попадают под эту категорию) заниматься больше не станут. Финал истории вам уже известен: беженцы организовали Trilobyte Graphics и принялись за разработку Duality, action/RPG в киберпанковском обрамлении.

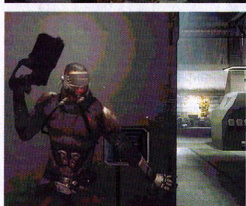
Название игры мягко намекает на то, что ее действие происходит в двух мирах (реальном и киберпространстве), каждый из которых диктует свои законы и требует к себе особенного подхода. Наемник, один из играбельных персонажей, управление которым придется взять на себя поначалу, в "обычной жизни" решает все проблемы с помощью оружия: разработчикам нравится думать о нем, как о слегка огрубевшем Solid Snake из Metal Gear Solid. Девушка-хакер, напротив, предпочитает возиться с программными модулями, которые служат в киберспейсе чем-то вроде заклинаний, а лобовых столкновений с врагами старается всячески избегать.



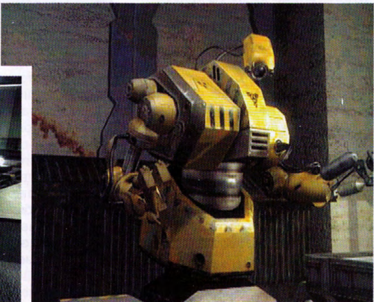
Третьим персонажем станет некое виртуальное существо, когда-то бывшее ученым и принявшее судьбоносное решение после смерти перенести свой разум во Всемирную Паутину. Для этого создания в киберпространстве нет ничего невозможного, хотя поначалу оно считает себя всего лишь одним из многих, попавших после жизни не на небеса, а в глобальную сеть. Но потихоньку его скрытые и непонятно откуда взявшиеся способности начинают проявляться и... (Далее следует описание сюжета, смахивающего на жуткую помесь Matrix и "Фальшивых зеркал". Читатели откровенно скучают.)



Если верить разработчикам, история Duality обещает быть довольно закрученной, перманентно сталкивая главных героев лоб в лоб (не стоит надеяться на их вечное сотрудничество) и бросая игрока из одного мира в другой. Выбор персонажей, вероятно, будет чем-то напоминать Giants, что по большому счету означает полное его, выбора, отсутствие: кого дали, тем и управляй. Впрочем, с проверкой этого голословного утверждения придется подождать — ровно год. Потерпим?



Михаил СУДАКОВ



НАВЕРНОЕ, БОГИ

ATMA: THE MYTHIC LIGHT OF INDIA

www.4dgames.com/products.html	
Дата выхода	Март-апрель 2002 г.
Жанр	Квест
Разработчик	
Vinayak 4Dgames	www.4dgames.com
Издатель	Не объявлен





Не одни только Стивен Спилберг и студия Industrial Light and Magic (см. недавние "Выбранные места"™ Андрея Ома®) умеют использовать движок Unreal Warfare (переиздание движка Unreal августа 2000-го) в нетрадиционных целях вроде строительства небоскребов над водой. Безвестная компания Vinayak 4Dgames из города Фарфилд, штат Айова (а вовсе не из Бомбея, как можно было бы предположить), приобрела у Epic Games за атомную сумму лицензию на упомянутый движок с целью создания — ни за что не поверите — вдумчивых квестов!

Винайак, как известно, суть древний бог знаний и мудрости, а фарфилдская компания имеет серьезные университетские корни. Сюжетная линия их дебютной игры Atma: The Mythic Light of India, основанная на вольной трактовке кое-каких скульптурных изображений, имеет дело с Шивой, Вишной, Индрой, семью чакрами, духовными энергиями Шакти и Кундалини, медитацией. Вы представляете себе медитацию на движке Unreal? Я вот представляю и очень страдаю от этого.

Боевой девиз Vinayak 4Dgames звучит так: "Даешь минимум эзотерики при максимуме экзотики!". Кстати, на четыре измерения в названии компании не обращайте внимания. Это так, бзик на времени.

С Unreal Warfare они пока что в основном развлекаются. Выдалбливают экзотические земли, умиляются высокотехнологичным веточкам, оперируют оптическими эффектами. Открытые пространства, Индия, Гималаи... о чем еще-то говорить! Вы, знаете ли, лучше на картинки поглядите. Как и в случае с почти-что-статичным realMYST, у Vinayak 4Dgames автоматически отпадает необходимость в скорости, сжатии кадров в секунду, вместо этого можно щегольнуть высокодетализированными моделями и текстурами в самом-пресамом высоком разрешении, о котором не могли мечтать ни Undying, ни Deus наш Ex.

Пристальная анимация лицевых мускулов, правильная артикуляция (было, кстати, в том же Undying), мягкие движения — заявлены.

По части квестовых задачек Atma'е роднее всего будут не Myst или Schizm (вообще говоря, ближайший и современнейший технический аналог игры — это realMYST 3D, но не суть), а лучшие адвенчуры Cryo. Криптографические (в основном) головоломки отмечены глубокомысленным разгадыванием древнеиндийских шифров и основаны на мифологических темах. Ну и комиксы с богами покрутим, наверное, куда ж без этого.

Закончена Atma: The Mythic Light of India будет в ближайшие пять-шесть месяцев. Vinayak 4Dgames торопится не зря! Она хочет, чтобы ее игра оказалась ПЕРВЫМ квестом на Unreal Warfare. Так и издателя найти будет полегче — нет пока в Айове издателя-то...

Маша АРИМАНОВА

ВТОРОЙ ИЗВОД

WARLORDS: BATTLECRY II	
www.ssg.com.au/wbc2	
Дата выхода	Весна 2002 г.
Жанр	RTS
Разработчик	
SSG	www.ssg.com.au
Издатель	
Ubi Soft	www.ubisoft.com

Любимый нами жанр с недоумением смотрит на обступившие его толпы плакальщиков, профессиональных метателей икры и небритых гробовщиков с портновскими сантиметрами в руках: SSG/Ubi Soft анонсируют Warlords: Battlecry II (WBC2). Читаешь пресс-релиз — и как будто не было чумообразного распространения по миру GameBoy Advance, североамериканского релиза Xbox и значительного снижения цен на PS2 в Европе...

Если вы принадлежите к той целевой аудитории, на карманные деньги которой делает ставку Ubi Soft, то наверняка все еще запойно играете в первую Battlecry, — в этом случае в сиквел можно будет импортировать героев из оригинала. Если же вы являетесь суетливым вертопрахом, по не заслуживающим уважения причинам не хранящим на жестком диске save-файлы из игр полуторагодичной и более давности, WBC2 предложит вам выбор из представителей 12 рас (общее число уникальных юнитов — 140), среди которых встречается такая экзотика, как феи (Fey) и по пояс деревянные эльфы (как бы ни толкали меня локтями под ребра редакционные D&D-знатоки, я буду настаивать именно на таком переводе термина Wooden Elves).



После обретения избранным персонажем некоторого опыта, разработчики предложат нам остановить свой выбор на направлении дальнейшего карьерного развития: priest, warrior, wizard (в менее экстравагантных играх такие вещи называются классами). В дальнейшем обещана, так сказать, детализация специализации: возможность расходования очков опыта на узкопрофессиональные навыки вроде овладения особыми магическими школами (в общей сложности, кстати, более ста заклинаний) или умения виртуозно обращаться с дубьем.

С героями, вокруг которых, как вы понимаете, в WBC все и крутится, связано еще несколько любопытных тонкостей. Так, у каждого из них есть area of influence, попав в которую, рядовые салабоны испытают небывалый патриотический подъем и разбухание боевых характеристик. Особо рьяных последователей, как сообщается, можно будет таскать с собой из миссии в миссию: у каждого героя будет для таких случаев специальный набор слотов в интерфейсе. Более того, как говорят сотрудники SSG в ежедневных интервью англоязычной игропрессе, не исключена вероятность того, что в конце некоторых миссий представители противоборствующего лагеря также предложат нам, подлецы, свои услуги в качестве пушечного фарша.



Каждой из двенадцати рас полагается штатный Титан, на возведение которого вы гарантированно потратите Эверест нервных клеток и Марианскую впадину кровных денег, зато получите возможность наблюдать, какую панику во вражьих рядах сеет огромный летающий череп с рогами или перепончатокрылая леди с голым синюшным задом.

Ампутирован сюжет, ведший вас к финалу первой WBC: теперь каждая из рас будет начинать творческий путь с абстрактного замка в углу затемненной мировой карты.

Движок позаимствован у оригинальной игры, что не должно вас смущать: в континууме, в котором обитает сериал Warlords, радикальные технические новации случаются в среднем раз в десять-пятнадцать лет.

Андрей ОМ

P.S. А кто будет много умничать по поводу того, что 2D и никакого FSAA, тот получит рецепт на ежедневный послеобеденный просмотр скриншотов WBC2 в запредельном разрешении 3096x2520, выложенных на официальном сайте игры.



ЗАБЫТЬ ВСЁ

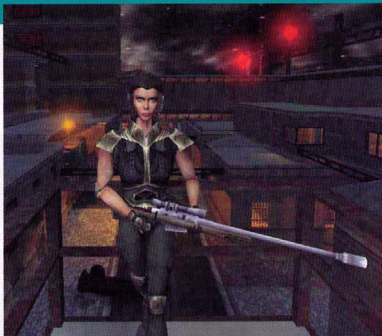
CHASER

www.chasergame.com	
Дата выхода	4 кв. 2002 г.
Жанр	FPS
Разработчик	
Cauldron Ltd.	www.cauldron.sk
Издатель	
Fishtank Interactive	www.fishtankgames.de

В нашей насквозь голливудизированной дорредакции принято, едва заслышав о Марсе, спецагентах и таинственной амнезии, открывать рот пошире и, демонстрируя таким образом свои глубочайшие познания в современной кинокультуре, как бы невзначай произносить: "Total Recall". Мол, слышали, знаем, ничему не удивляемся... (Извините, коллеги.)

А тем временем в словацкой компании Cauldron Ltd. уже и не знают, как открещиваться от подобных сравнений. По несчастливому совпадению сюжет находящегося около полугода в разработке проекта Chaser кратко описывается именно этими фразами, давая поводы для всевозможных пересудов и глупых вопросов вроде: "А почему бы вам не купить лицензию у TriStar Pictures?" и "Будет ли главный герой похож на старину Арни?". Попробуйте-ка продуктивно поработать в такой нервной обстановке.

Игра между тем со знаменитым блокбастером общего почти ничего не имеет. Основные события разворачиваются на истощенной и загрязненной Земле (колонии на Марсе доведется посетить всего несколько раз): специальный агент по имени Чейзер (Chaser) приходит в себя после неудавшегося задания и довольно быстро понимает, что забыть обо всем на свете — это не так уж и страшно. Гораздо хуже не понимать, почему именно за тобой охотятся военные, разномастные бандформирования и самые высокооплачиваемые наемные убийцы планеты, а люди вокруг мрут как мухи. Потихоньку, без лишней суеты, память начнет возвращаться к Чейзеру, и к финалу незадачливый спецагент окончательно разберется, кто он есть и за какие грехи терпит такие лишения.



Разработчики честно признаются, что общая концепция игры навеяна старушкой Half-Life: помимо закрученного сюжета, Chaser может похвастаться такими излишествами, как плотное общение и кооперативные действия с NPC (в одной из миссий придется воевать с главарями одной из особенно зарвавшихся банд, призвав на помощь союзников), а также сугубо логичными, завязанными с сюжетом в один тугой узел игровыми задачами. Плацдармом для злоключений Чейзера являются более тридцати локаций (земные мегаполисы, марсианские колонии и даже непонятно откуда взявшаяся Сибирь) с преобладанием закрытых помещений — разработчики с какой-то самоубийственной откровенностью признаются, что таковы суровые требования самопального движка...

Визуально Chaser тянет на твердую "четверку": приятное освещение, симпатичные погодные эффекты, легко узнаваемые модели оружия (каждое "навеяно" реально существующими земными образцами), довольно естественные движения персонажей и прочие вкусности. Самое забавное, что движок CloakNT намеренно не используется на полную катушку: в Cauldron считают, что среднестатистический игровой компьютер не готов обслуживать по-настоящему Огромные Открытые Пространства и с легкостью карточного шулера работать с пиксельными шейдерами. Графика уровня Doom 3 (см. технологическое демо CloakNT в Сети), таким образом, плавно перетекает в следующий проект словаков. Обидно? Совсем чуть-чуть.

Михаил СУДАКОВ





СНОВА В ЧЕРНОМ

DEUS EX 2	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	RPG/FPS
Разработчик	
Ion Storm	www.ionstorm.com
Издатель	
Eidos Interactive	
www.eidosinteractive.com	

Воспитательная работа с Харви Смитом (Harvey "Witchboy" Smith), руководителем проекта Deus Ex 2, велась вашим мной в течение последних семи-восьми месяцев. "Харви, есть новости для ведущего российского издания?" — "Пока нет". И так полсотни раз. Однако, выплевывая куски выклеванной харвиной печени, мы теперь можем кое-чем с вами поделиться.

Итак, в настоящий момент игра, все еще пребывая в стадии дремучей препродукции, начинает принимать зримую форму: в народе это называется "integration milestone". Весь 2002 год будет посвящен сбору игры воедино, построению миссий, имплементации диалогов, тюнингу оружия и дрессировке врагов. Здесь следует заметить, что в Deus Ex 2 (DE2) будет значительно больше элементов характеростроительства персонажей — новых perks и traits, влияющих на поведение Дентона и его пока безымянной подельницы, которая, как вы знаете из наших предыдущих публикаций, будет вторым играбельным персонажем DE2.



По-прежнему немногое известно о том, продолжением какого из трех финалов будет новая игра: Харви говорит об "огромном мире, где действуют совершенно новые тайные организации". Кроме того, вернутся некоторые знакомые по первой игре масонские ложи: в частности, вам придется повозиться с сотрудниками Versalite Technology, съевшими к моменту событий DE2 немало собак в генной инженерии и клонировании. Гражданин Смит также туманно обещает намного больше подводных боевых действий и игры со светом и тенью: для того чтобы подстегивать нашу активность в этом направлении, в игру вводятся электрические робото-кальмары, по виду — явные двоюродные братья дроидов из "Матрицы".

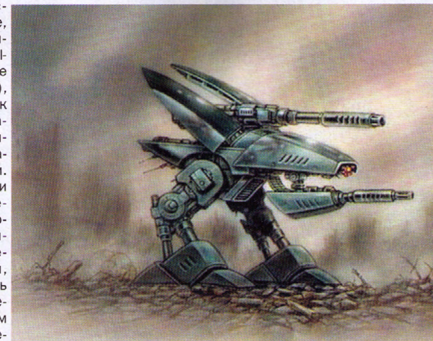


Модификация Unreal Warfare Engine, используемая при производстве игры, позволяет моделлерам обучить персонажей невероятным фокусам: скелетная анимация, виртуозная "пальцовка", динамически меняющееся в зависимости от принимаемого разговором оборота выражение лица — вот только некоторые из. Среди технологий, используемых в игре, выделяется лицензионный Havok Real-Time Physics Engine (www.havok.com), ответственный, как явствует из его названия, за моделирование ультрареалистичной физики. Кроме того, Харви и его друзья обещают минимизировать видимый интерфейс управления: "Мы хотим, чтобы вы напрочь забыли, что играете в игру". Просим Харви этого не делать: в первой игре интерфейс никому не мешал.

А как там, спрашиваем, Уоррен Спектор (Warren Spector)? "Уоррен исполняет функции идеолога и организатора: сейчас в Ion Storm происходят серьезные перемены. Мы наняли многих талантливых людей и выделили в составе компании две внутренние студии: одна из них занимается нашими основными играми DE2 и Thief III, тогда как вторая отвечает за поддержку первого DE, производство консольных портов и тому подобные вещи".

Кланяйтесь, стало быть, Уоррену, мистер Смит.

Андрей ОМ



ИГРАТЬ ПО-РУССКИ

Краткая сводка с локализаторских фронтов. Мини-интервью с переводчиками и издателями. Ответы на вопросы нашей мини- же анкеты. Топы по продажам переводных игр. И многое, многое др. И все это — вот на этом самом уютном месте, озаглавленном "Родная речь". Ежемесячно. Без выходных, отпусков и праздников. Здесь вы сможете узнать, когда появится локализованная версия с нетерпением ожидаемой игры, кто будет заниматься ее переводом на родной язык, а кто — издавать. Для максимального удобства в расположенной ниже таблице, приведены ссылки на официальные русскоязычные веб-сайты локализуемых продуктов. Искренне советуем вам иногда на них заглядывать.

Название	Оригинальное название	Издатель в России / локализатор	Издатель/разработчик	Дата выхода	Веб-сайт
Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor	Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor	"1С"/"Логрус"	Stormfront Studios	неизвестна	games.1c.ru
Evil Twin	Evil Twin	"1С"/"Логрус"	Cryo/In Utero	декабрь 2001/январь 2002	games.1c.ru
Stronghold	Stronghold	"1С"/"Логрус"	Take 2/Firefly Studios	неизвестна	games.1c.ru/str.HTM
Serious Sam: The Second Encounter	Serious Sam: The Second Encounter	"1С"/"Логрус"	Take 2/Croteam	неизвестна	games.1c.ru
Duke Nukem Forever	Duke Nukem Forever	"1С"/"Логрус"	Take 2/3D Realms	неизвестна	games.1c.ru/dnf.HTM
Mafia: The City of Lost Heaven	Mafia: The City of Lost Heaven	"1С"/"Логрус"	Take 2/Illusion Softworks	неизвестна	games.1c.ru/maf.HTM
Hidden and Dangerous II	Hidden and Dangerous II	"1С"/"Логрус"	Take 2/Illusion Softworks	неизвестна	games.1c.ru/hd2.HTM
Real War	Real War	"1С"/"Логрус"	Simon & Schuster/OC Incorporated	неизвестна	games.1c.ru
Tropico: Paradise Island	Tropico: Paradise Island	"1С"/"Логрус"	Take 2/PopTop Software	неизвестна	games.1c.ru
4x4 Racing	4 Wheel Racing	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo	2 квартал 2002	www.nival.com
"Аква"	AquaNox	"1С"/Nival Interactive	Fishtank/Massive Development	1 квартал 2002	www.nival.com
"Легенды о рыцарстве–2"	Arthur's Knights 2	"1С"/Nival Interactive	Cryo	конец 2001	www.nival.com/rus/legends2_info.html
Arx Fatalis	Arx Fatalis	"1С"/Nival Interactive	Fishtank/Akane Studios	2 квартал 2002	www.nival.com
"Бимеры"	Beam Breakers	"1С"/Nival Interactive	Fishtank/Similis Software	2 квартал 2002	www.nival.com
"Зов Ктулху"	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	"1С"/Nival Interactive	Fishtank/Headfirst Productions	неизвестна	www.nival.com
"Автомагнат"	Car Tycoon	"1С"/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	2 квартал 2002	www.nival.com
"Казанова"	Casanova	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo/Arxel Tribe	январь 2002	www.nival.com/rus/casanova_info.html
"Египет: Мумия и Колдун"	Egypt Kids	"1С"/Nival Interactive	Cryo	1 квартал 2002	www.nival.com
"Дюна"	Frank Herbert's Dune	"1С"/Nival Interactive	Cryo/Widescreen Games	январь 2002	www.nival.com
"От заката до рассвета"	From Dusk Till Dawn	"1С"/Nival Interactive	Cryo/Gamesquad	1 квартал 2002	www.nival.com
Halloween	Halloween	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo	2 квартал 2002	www.nival.com
"Хичкок. Последний дубль"	Hitchcock: The Final Cut	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo/Arxel Tribe	1 квартал 2002	www.nival.com
Inquisition	Inquisition	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo	2 квартал 2002	www.nival.com
Insider 3D	Insider 3D	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo	2 квартал 2002	www.nival.com
"Странная история доктора Джекила и мистера Хайда"	Jekyll & Hyde	"1С"/Nival Interactive	Cryo/In Utero	начало 2002	www.nival.com/rus/jekyll_info.html
Kirikou and the Sorceress	Kirikou and the Sorceress	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo/OUAT Entertainment	2 квартал 2002	www.nival.com
Loch Ness	Loch Ness	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo	2 квартал 2002	www.nival.com
"Мегарейс"	MegaRace 3	"1С"/Nival Interactive	Cryo	1 квартал 2002	www.nival.com
"Погоня за Пятым элементом"	New York Race	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo/Kalisto Entertainment	неизвестна	www.nival.com
Pearl Harbor	Pearl Harbor: Zero Hour	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo	2 квартал 2002	www.nival.com
"Персидские войны"	Persian Wars	"1С"/Nival Interactive	Cryo	1 квартал 2002	www.nival.com
"Периферия"	Rim: Battle Planets	"1С"/Nival Interactive	Fishtank Interactive/TriNodE Entertainment	1 квартал 2002	www.nival.com/rus/rim_info.html
"Ролан Гаррос 2001"	Roland Garros 2001	"1С"/Nival Interactive	Cryo/Carapace	1 квартал 2002	www.nival.com
"С.В.И.Н."	S.W.I.N.E.	"1С"/Nival Interactive	Fishtank/Channel 42 Studios	1 квартал 2002	www.nival.com
SnowCross	SnowCross	"1С"/Nival Interactive	Wanadoo	2 квартал 2002	www.nival.com
"Версаль–II"	Versailles II	"1С"/Nival Interactive	Cryo	1 квартал 2002	www.nival.com
"Вуди Вудпеккер"	Woody WoodPecker	"1С"/Nival Interactive	Cryo/Eko System	1 квартал 2002	www.nival.com
"Тень Зорро"	Zorro	"1С"/Nival Interactive	Cryo/In Utero	1 квартал 2002	www.nival.com
"Команч–4"	Comanche 4	"1С"/Snowball Interactive	Novalogic	декабрь 2001	www.snowball.ru/c4
"2150: Воды Стикса"	Earth 2150: Lost Souls	"1С"/Snowball Interactive	Reality Pump/Zuxxez	январь 2002	www.snowball.ru/2150
"Европа–II"	Europa Universalis II	"1С"/Snowball Interactive	Strategy First/Paradox Entertainment	январь 2002	www.snowball.ru/eu2
"Готика"	Gothic	"1С"/Snowball Interactive	Xicat Interactive/Piranha Bytes	январь 2002	www.snowball.ru/gothic
"Автостопом по Галактике"	Hitchhiker's Guide to the Galaxy	"1С"/Snowball Interactive	PAN	апрель 2002	www.snowball.ru
"Вторая корона"	Knights & Merchants: The Peasants Rebellion	"1С"/Snowball Interactive	Joymania/Zuxxez	декабрь 2001	www.snowball.ru/wp
"Угнать за 40 секунд"	Speed Thief	"1С"/Snowball Interactive	IncaGold/Brightstar	1 декабря 2001	www.snowball.ru/40
"Гномы"	The Diggles	"1С"/Snowball Interactive	SEK/Innonics	декабрь 2001/январь 2002	www.snowball.ru/gnoms
"Абсолютный пасьянс"	Absolute Patience	"Акелла"	Kamikazegames	декабрь 2001	www.akella.com/pub-absolutp-ru.shtml
"Другая война"	Another War	"Акелла"	Cenega/Mirage	февраль 2002	www.akella.com
"Песнь войны"	Blood Aria 2	"Акелла"	eSOFNET co.	декабрь 2001	www.akella.com
"Волшебная сказка"	Fairy Tale About Father Frost, Ivan and Nastya	"Акелла"	Bohemia Interactive	декабрь 2001	www.akella.com
Hateful Chris: Never Say Buy	Hateful Chris: Never Say Buy	"Акелла"	Brainchild Studios/Furious Entertainment	декабрь 2001/январь 2002	www.akella.com
"Рыцари креста"	Knights of the Cross	"Акелла"	Freemind	декабрь 2001/январь 2002	www.akella.com
"Солярис 104"	Solaris 104	"Акелла"	Active games/Apollo Entertainment Soft	декабрь 2001	www.akella.com/pub-solaris-ru.shtml
"Червяки–подрывники"	Worms: Blast	"Акелла"	Ubi Soft/Team17	февраль 2002	www.akella.com/pub-worm-ru.shtml
1nsane	1nsane	"Бука"	Codemasters	декабрь 2001	www.buka.ru/rindex.htm
Colin McRae Rally 2.0	Colin McRae Rally 2.0	"Бука"	Codemasters	1 квартал 2002	www.buka.ru/rindex.htm
Grand Theft Auto 3	Grand Theft Auto 3	"Бука"	Rockstar Games/DMA	конец 1 квартала 2002	www.buka.ru/rindex.htm
"Герои Меча и Магии IV"	Heroes of Might and Magic IV	"Бука"	3DO/NWC	март–апрель 2002	www.buka.ru/rindex.htm
"Меч и Магия IX"	Might and Magic IX	"Бука"	3DO/NWC	апрель–май 2002	www.buka.ru/rindex.htm
"Операция Flashpoint: Холодная война"	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	"Бука"	Codemasters/Bohemia	февраль 2002	www.buka.ru

Название	Оригинальное название	Издатель в России / локализатор	Издатель / разработчик	Дата выхода	Веб-сайт
"Wizardry 8. Возвращение легенды"	Wizardry 8	"Бука"	Sir-Tech	декабрь 2001	www.buka.ru/games/wizardry8
"Чемпионат Ралли Xtreme"	Rally Championship Xtreme	"ДОКА Медиа"	SCi/Warthog	декабрь 2001	www.doka.ru/software/products/rcx/rcx.htm
Ghost Recon	Ghost Recon	"Медиа-Сервис 2000"/NMG	Ubi Soft/Red Storm Entertainment	15 декабря 2001	www.media2000.ru/index.php?body=prod&prod_id=79
Rogue Spear: Black Thorn	Rogue Spear: Black Thorn	"Медиа-Сервис 2000"/NMG	Ubi Soft/Red Storm Entertainment	15 декабря 2001	www.media2000.ru/index.php?body=prod&prod_id=78
"Стармагеддон"	Starmageddon	"Медиа-Сервис 2000"/NMG	Lemon Interactive	20 декабря 2001	www.media2000.ru/index.php?body=prod&prod_id=77
"Тайна Маятника"	The Watchmaker	"Медиа-Сервис 2000"/NMG	Trecision	15 декабря 2001	www.media2000.ru/index.php?body=prod&prod_id=76
"Скорая помощь 1"	Emergency Room	"Новый Диск"	Legacy Interactive	24 декабря 2001	www.nd.ru/products/announce/er.shtml
"Fort Boyard: Изгнание"	Fort Boyard	"Новый Диск"	Microids	неизвестна	www.nd.ru/products/announce/fort_boyard.shtml
Warrior Kings	Warrior Kings	"Новый Диск"	Microids/Black Cactus	февраль-март 2002	www.nd.ru
"Осада Авалона", главы 1–2	Siege of Avalon, chapters 1–2	"Новый Диск"/ Snowball Interactive	Digital Tome	январь 2002	www.snowball.ru/avalon
"Осада Авалона", главы 3–4	Siege of Avalon, chapters 3–4	"Новый Диск"/ Snowball Interactive	Digital Tome	февраль 2002	www.snowball.ru/avalon
"Осада Авалона", главы 5–6	Siege of Avalon, chapters 5–6	"Новый Диск"/ Snowball Interactive	Digital Tome	март 2002	www.snowball.ru/avalon
Droiyan II. Absolute Monarch	Droiyan II: Absolute Monarch	"Руссобит-М"	KRG Soft	неизвестна	www.russobit-m.ru/rus/games/droiyan
"Промышленный Гигант-2"	Industry Giant 2	"Руссобит-М"	JoWood Productions	неизвестна	www.russobit-m.ru/rus/games/industry
Natural Resistance	Natural Resistance	"Руссобит-М"	JoWooD Productions/Silver Style	неизвестна	www.russobit-m.ru/rus/games/resistance
Battle Realms	Battle Realms	"Руссобит-М"/Revolt Games	Ubi Soft/Liquid Entertainment	начало 2002	www.revoltgames.com/localiz/battlerealms.html
"Горасул – Наследие Дракона"	Gorasul: Legacy of the Dragon	"Руссобит-М"/Revolt Games	JoWood Productions/Sylver Style	конец 2001	www.revoltgames.com/localiz/gorasul.html
Rally Trophy	Rally Trophy	"Руссобит-М"/Revolt Games	JoWood/Bugber Entertainment	конец 2001	www.revoltgames.com/localiz/rallytrophy.html
"Дорожное приключение"	Runaway: A Road Adventure	"Руссобит-М"/Revolt Games	Dinamic Multimedia/Pendulo Studios	конец 2001	www.revoltgames.com/localiz/runaway.html
"Третья Мировая Война. Черное золото"	World War III: Black Gold	"Руссобит-М"/Revolt Games	JoWood/Reality Pump	конец 2001	www.russobit-m.ru/rus/games/worldwar

Этим список локализаций, само собой, не ограничивается. Некоторые игры гарантированно появятся в продаже на русском языке, но дата их релиза пока, увы, не определена. Это, к примеру, Rock Manager и Intergalactic Bounty Hunter от "1С"/Snowball, GI Combat от "1С"/"Логрус", а также целая линейка игр от компании Soft Club (вы знаете ее по коробочным версиям множества игрохитов с русской документацией): Empire Earth, Aliens Versus Predator 2, WarCraft III (да, да!), Throne of Darkness, Creatures 3, Creatures Adventures, Creatures Playground, Croc, Moto Racer, Phantasmagoria (!)... Обратите внимание, что среди названий попадается и настоящая классика, никогда ранее на русском языке не выходившая. Кстати, Soft Club — вот это сюрприз! — собирается издавать игры в jewel-версиях по низким ценам, но с некоторой задержкой, которая будет зависеть от конкретного продукта.

Похожую информацию любезно предоставили нам и в московской компании "Новый Диск" (www.nd.ru): помимо перечисленных игр, здесь будут локализовывать и издавать все основные хиты из линеек Virgin, Interplay и Rage (назовем для затравки хотя бы Fallout и Fallout 2 в виде одного издания, а также Baldur's Gate 2 и BG2: Throne of Bhaal). На сегодня точно известно, что все полностью локализованные продукты "Нового Диска" выйдут в DVD-упаковке, с документацией и по рекомендуемой розничной цене в 120 рублей (на небезызвестной Горбушке, а это самое дешевое место, за них тем не менее просят 200-250 руб. — **Прим. ред.**).

Михаил СУДАКОВ

МАША АРИМАНОВА



ГАРРИ ПОТТЕР И...

ХОРОШАЯ МАГИЯ ПЛОХОЙ ИГРЫ

Какой должна быть игра по сказке, в которой можно усмотреть подлинное волшебство, фрагменты Страны Чудес и Зазеркалья, униформу университетской прозы и библиотеку "Имени Розы", отсвет осеннего отрезка железной дороги между городами Лондон и Манчестер, чудесный юмор и даже страшную, на подсознательном уровне, ненависть к богатым? Игра по сказке, о которой каждый может сказать что-то свое, потому что читал ее, за вычетом не преодоленных пока крайних языковых барьеров? Должна ли она быть квестом? Аркадой? Какой вообще должна быть игра по настоящей сказке? И существует ли правильный ответ?

Действительно, какой? Перед нами игра **Harry Potter and the Sorcerer's Stone** по одноименной книге Джоан К. Ролинг (J.K.Rowling), скромной обладательницы, похоже, самой короткой творческой биографии из всех возможных. Закроем на секундочку глаза. Если бы у меня имелась волшебная палочка и я могла бы вслед за названием вписать имя любого разработчика на свете, то остановилась бы, наверное, на Arxel Tribe или старой LucasArts. Получила бы восхитительный классический квест с литературной основой. Но это я.

...И СИЛЫ ТЬМЫ

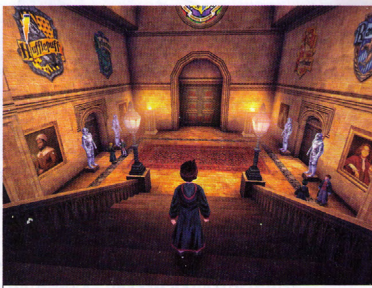
Вы же, может статься, одним магическим росчерком трансформировали бы, по всем правилам профессора Макгонагалл, Harry Potter and the Sorcerer's Stone в безумный American McGee's Harry Potter and the Sorcerer's Stone. И сумрачный гений Макги не стал бы следовать фабуле Ролинг, а просто показал бы нам в разбитом зеркале Хогвартс и то, что он там увидел. В Слайзерине, где не делают хороших людей, какой-нибудь негодный мальчишка мог наколдовать вослед Harry Potter, прости Дамблдор, и имя Blizzard, а тринадцать с половиной дюймов тиса в руке Вольде... Вы-Знаете-Кого наверняка привели бы к появлению на сцене id Software. От рисования апокалиптических игровых картин я, если не возражаете, воздержусь.

Но волшебная палочка не в наших руках. Девять дюймов остролиста, с шерстью Harry Potter, сердцем Unreal Tournament и пером Electronic Arts внутри, неуверенно взвешивает на ладони крохотная американская (куда смотрит Ролинг?!) компания KnowWonder (www.knowwonder.com), не сочинившая на своем веку еще ни одной мало-мальски приличной игры. Эй вы там, поторопитесь с ответами на два моих вопроса, сейчас будет поздно!.. Все, стало поздно.

Итак, перед нами игра Harry Potter and the Sorcerer's Stone по одноименной книге Дж.К.Ролинг, изготовленная компанией KnowWonder и изданная EA.

...И СИЛЫ СВЕТА

Игре, выход которой приурочен к экранотрясению крупных финансовых масштабов, вовсе не обязательно быть плохой, даже если это Planet of the Apes или Harry Potter. В конце концов, дата релиза — личное дело создателей и издателей. Но почему-то игры, до поры до времени мирно покоящиеся на полках среди игрушечных обезьянок, футболок с гербом Рэйвенкло и упакованных в пластик наборов ловца квиддича, предназначенные к хватанию в лихорадке, пока еще не кончились в кинотеатре титры, оказываются неизменно КОШМАРНЫМИ. Переводить на них ценную площадь следует, как мне кажется, только в двух случаях: 1) если эта "игра" вызывающе не имеет вообще никакого отношения к сопутствующему явлению и 2) если служит всего лишь красочной иллюстрацией к оному.



Знаменитая Главная Зала Хогвартса. Именно здесь была установлена та самая Шляпа, которой так боялся Гарри.

По всем уголкам цивилизованного мира матерые шакалы ротационных машин, как одержимые, отыскивают в творении KnowWonder малейшие несоответствия строгому миру мадам Ролинг, до хрипо-

ты спорят о том, какую именно форму должны иметь конфетки-драже "Берти Боттс", может ли Гермиона начислять очки Гриффиндору в отсутствие куратора и пользуются ли битами охотники за квоффлом, когда им не грозят бладжеры. Меня же с позиций аутентичности у KnowWonder огорчили только неподвижные карточки из серии "Знаменитые волшебницы и волшебники", но это не столь важно. Важно то, что игра Harry Potter and the Sorcerer's Stone воспринимается (и получает очень даже неплохие оценки!) исключительно как часть чуда Ролинг, лишенная права на самостоятельное существование. Уточняя, должны ли прыгать шоколадные лягушки, а если должны, то как именно, пишущие массы позабыли поинтересоваться даже жанром игры. Перу одаренного, но слишком увлекшегося квиддичем Рэнди Слугански (Randy Sluganski) с сайта Just Adventure (www.just-adventure.com) принадлежит бессмертная фраза "Harry Potter не есть адвенчура с точки зрения пуриста". И правда, назвать адвенчурой трехмерную аркаду на движке от Unreal Tournament не у всякого язык повернется.

Да, волшебства KnowWonder хватило лишь на нормальную аркаду со смешными "квестовыми элементами". Но когда я говорю о Harry Potter что-то хорошее, то вижу перед собой не аркаду, а яркую трехмерную иллюстрацию, скорее даже модель: крохотный замок Хогвартс, по которому перемещаются игрушечные Поттер, Гермиона, Хедвиг, Уизли, Малфой, Снейп и даже профессор Квиррел в своем забавном фиолетовом тюрбане. Когда думаешь о Sorcerer's Stone так, то нельзя не признать, что KnowWonder многое удалось оживить в мире Ролинг. И оранжерею с хищными растениями, и класс Снейпа с разноцветным дымом из котлов, и рыцарские доспехи, вертящие шлемами вослед Поттеру, и длинные коридоры, которые не всегда ведут туда же, куда вели в прошлый раз. И вечное соревнование между Хаффлпаффом, Рэйвенкло, Слайзерином и Гриффиндором присутствует вполне в живом виде, заставляя как проклятой чертить волшебной палочкой на уроках в надежде принести своему факультету очки. Жаль только, что уроки эти, как, впрочем, и в книжке, крайне немногочисленны. Да и не нужны они тем, кто знает концовку.

Один из самых замечательных моментов игры и книги — эпическая битва с троллем в женской уборной Хогвартса. Не сложно, но довольно весело. Особенно если присмотреться, ЧТО именно бросает тролль в голову Гарри.



Отменная работа с голосами персонажей: и в тысячный раз Гарри произносит свое "алохомора!" или "вингардиум левиоза!" с иной интонацией. Магия очень красива, не во многих играх увидишь такую. Совершенно бесподобны полеты на метлах, хоть и не разберешь, "Нимбус" это или "Комет". Квиддич, правда, не задался, но тут KnowWonder не виновата. Всем известно, что снитч жульничает.

Вы снова прогуливаетесь по книжке, живете и дышите ею: может быть, даже фильму, даже ему, следует позавидовать компании KnowWonder. И не стоит, не стоит вспоминать о том, что Harry Potter все-таки еще и игра.

...И ГАРРИ ПОТТЕР

Потому что тогда KnowWonder придется ой как плохо. Если уж кругом начинают отделываться сентенциями "эта аркада предназначена для того, чтобы ее можно было пройти до конца, а не для того, чтобы с нею мучиться", значит, положение и в самом деле отчаянное. Впрочем, это еще не самые глубины падения.

Один западный сайт, отчаявшись зацепиться в вырванной из Ролингленда аркаде Sorcerer's Stone хоть за что-то человеческое, не очень уверенно назвал ее "игрой для девушек". Что лично для меня звучит как страшное оскорбление.

Прежде всего в Harry Potter задевает небрежность оформления. Небрежность во всем, от крайне сжатого пересказа содержания книги вместо связной сюжетной линии (не читавший Ролинг не поймет в игре KnowWonder ни уха, ни рыла, но не читавших Ролинг нет, так что беспокоиться особо не о чем) до странной формулировки заданий, в результате которой не читавший Ролинг человек опознает главного злодея не в самом конце, как полагается, а в начале финального уровня. Но не читавших Ролинг, опять же, нет, и все знают, где скрывается Вы-Знаете-Кто. Поначалу, когда нет еще никакой магии, вообще кажется, что это не полноценная игра, а детская переработка Unreal Tournament.

Затем коробит простота. Ролинг свою книжку специально на детей не проецировала. KnowWonder же, напротив, с превеликой радостью опускается до сюсюканья с игроком: и нужная магия у них подставляется автоматически, и прыгает Гарри сам, и по тайникам Хогвартса многочисленные доброжелатели, представившись по всей форме, ведут под ручку. Слишком просто. С такой богатой, разнообразной магией решать настолько примитивные задачки както даже неловко. В самом деле, единственный сколько-нибудь сложный момент за всю игру — поединок с Филчем и миссис Норрис в лабиринте библиотеки. Как раз настолько сложный, чтобы дети, о которых в KnowWonder так пеклись, заплакали и аркаду раз и навсегда забросили. Очевидно, до конца доберутся одни только самые-красивые-девушки, чьи интеллектуальные способности столь лестно оценены самими создателями.

Наконец, остается несерьезная продолжительность. Многие сочные места книги остались в бормотании за кадром, а ее сюжет пожирается KnowWonder со слишком большой жадностью. Собственно, говорить-то больше и не о чем... кроме опять же волшебства и мира Ролинг. Так что не просите для Sorcerer's Stone рейтингов. Это плохая аркада, но она заряжена очень хорошей и красивой магией — во всех смыслах. Для того чтобы понять, с какой целью была сделана плохая аркада Harry Potter and the Sorcerer's Stone, нужно любить и знать Хогвартс. Хотя бы немножко. Хотя бы так, как люблю его я.

P.S. Что же до ответа на самый первый вопрос... Наверное, следовало бы эту волшебную палочку торжественно вручить самой Дж.К.Ролинг. Но она, к сожалению, компьютерными играми не очень интересуется.

АШОТ АХВЕРДЯН



ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

"ПО КОМ СПУСКАЕТСЯ ВОДА В УНИТАЗЕ"

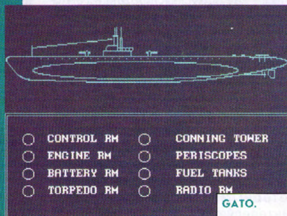
...Я пишу это вовсе не для того, чтобы рассказать что-то интересное, а просто потому, что мне грустно. Вышел несчастный Silent Hunter II, который мы уже отчаялись увидеть. И теперь, к счастью, почти нет сомнений, что будут опубликованы и обещанный Destroyer Command, и успевший стать мифическим Harpoon 4. Да только я их больше не жду. Прощайте и будьте здоровы.

Когда-то, давным-давно, когда мне было лет пять, я ходил в детский сад. Там было много таких же, как и я, сумасшедших в своей негасимой энергии детей. Помню, как-то мы играли "в корабль". Посередине огромной комнаты (интересно, показалась бы она огромной мне сейчас? боюсь, что я знаю ответ...) мы построили из гигантских кубиков нечто, что символизировало собой корпус нашего корабля. На свете нет ничего сильнее детского воображения — ведь тогда мы взаправду носились по морским волнам.

КУБИКИ

Тяга к безумным приключениям, в том числе и морским, с возрастом никуда не девается. Девается воображение. Какие бы конструкции из кубиков я ни складывал сегодня, мне не увидеть в них корабль — кубики всегда будут оставаться кубиками. Нужно что-то более убедительное...

Первый компьютерный симулятор подводной лодки вышел в 1983-м году и назывался GATO (разработчик/издатель — знаменитая компания Spectrum Holobyte). Вряд ли сегодня кто-то его помнит — хотя для первого раза это была на удивление серьезная игра, не чета игральным автоматам "про подводную лодку", примерно в то же время появившимся в наших кинотеатрах. Впрочем, в этих автоматах можно было прижаться к почти настоящему перископу...



GATO.

За следующие десять лет вышло порядка десяти же симуляторов подводных лодок, причем некоторые из них очень неплохо продавалась, взять хотя бы 688 Attack Sub by John W. Ratcliff (Electronic Arts, 1988), ставший началом целой серии, четвертая часть которой называется "Sub Command" — впрочем, о ней см. в прошлом .EXE.

К середине девяностых в толпе подводных симуляторов кипела жизнь, там были свои неудачники и свои лидеры. Один из них — WolfPack от NovaLogic (издатель — Broderbund), вышедший в 90-м. Фирменный стиль NovaLogic в те годы почти ничем не отличался от того, что есть сегодня: максимум графики и экшена, минимум реализма, за что WolfPack недолюбливали "серьезные" виртуальные подводники и за что его превозносили остальные. "Продвинутые" же игроки до сих пор считают лучшим симулятором подлодки Aces of the Deep от Dynamix, появившийся в 94 году. Сложный, серьезный и при этом безумно атмосферный: мне никогда не забыть, как торпедированный вражеский корабль, задрав корму, уходит под воду и скрывается под бушующими волнами.

Последним из этой когорты великих был Silent Hunter (Aeon/SSI), чей релиз был два года спустя. Убедительный завершающий аккорд. Но его сменила долгая тишина.

ТИШИНА

Конечно, тому были причины. Планка качества взлетела очень высоко, надо было либо делать самую лучшую игру в жанре, либо не делать ее вовсе. Между тем популярность этих узкоспециальных игр падала, что в немалой степени обуславливалось их все возрастающей сложностью: несмотря на то что покомандовать подлодкой хоть раз в жизни хотел каждый, вникать во все подробности ее работы готовы были далеко не все. Выходило, что даже сделав лучшую игру в жанре, можно было потратить денег больше, чем получить, — даже в случае ее успеха. Слишком невелика была аудитория. Между прочим, это приговор.

Тем не менее поначалу были анонсированы и WolfPack 2, и Aces of the Deep 2, и Silent Hunter II. Увы, судьба жестоко обошлась со всей троицей. Маркетологи NovaLogic постепенно оценили ситуацию, одумались — и WolfPack 2 был отменен. Слухи о второй части Aces of the Deep бу-



688 Attack Sub.

доражили "подводную" общественность довольно долго, но надежды понемногу таяли, а в августе 2001-го и вовсе умерли: Dynamix, выпустив на прощание Tribes 2, приказала долго жить.

Вскоре после успешного релиза Silent Hunter ее разработчик, компания Aeon, анонсировала продолжение — Silent Hunter II. Работа кипела полным ходом, когда тандем MindScape/SSI, который должен был выступать в качестве издателя, жестоко отозвал контракт. В Aeon наивно решили, что это ничего не значит, что контракт будет пересмотрен и, разумеется, продлен, а потому еще несколько месяцев продолжали работать на чистом энтузиазме. Конечно же, никакой пролонгации они так и не получили. Вскоре Aeon прекратила свое существование.

Так погиб последний из этой троицы. Но виртуальные подводники к тому моменту уже задраили люки и перестали общаться с внешним миром, оставшись наедине с любимыми играми.


Aces of the Deep.

ЗОМБИ ТОЖЕ МОЖЕТ

Судьба была жестока и со Strategic Simulations, Inc. После череды финансовых проблем SSI была выставлена на продажу. Окружающие думали, что вряд ли кто позарится на нее, было похоже, что SSI вот-вот умрет. И все-таки на одряхлевшую компанию обратила внимание стремительно растущая и скупающая все на своем пути Ubi Soft. Так у Ubi Soft оказался в руках недоделанный и к тому времени жутко устаревший, но все-таки живой код Silent Hunter II. Было решено, потратив немного денег, игру доработать и выпустить (хоть и не блокбастер, резонно думал издатель, а деньги с продаж все равно будут капать). Вот тут-то на сцену и вышла компания Ultimation.

На игровом поле Ultimation дебютировала пять лет назад с проектом Allied General, выпущенным для Sony PlayStation. Любопытно, что игра была стопроцентным походовым варгеймом (примерно таким, какими славен Talonsoft), с непременными "хексами", сухими цифрами ТТХ, аскетичной графикой и чудовищной замороченностью. Сами понимаете, на приставке ЭТО не имело никаких шансов в принципе, так что забвение игры было закономерным исходом. Следующая игра компании была уже для ПК — танковый симулятор Второй мировой Panzer Commander. Открыв .EXE #6 за 1998 год, вы обнаружите там по отечески доброжелательную рецензию, хоть оценка — всего 75%. После выпуска Panzer Commander Ultimation взялась за следующий проект — Destroyer Command, уникальную вещь — симулятор эсминца времен той же Второй мировой. Примерно через год Ultimation была дана на доработку другая игра — Harpoon 4, начатая Crusader Studios.

Загляните в раздел "Ретро" нынешнего компакт-диска журнала и познакомьтесь — Harpoon, лучший симулятор ВМС всех времен и народов. Основанный на одноименной настольной игре, Harpoon вышел в 89-м, но до сих пор является эталоном. Удивительно реалистичный и очень сложный, он стал объектом культа, живого и поныне — новые пользовательские сценарии к нему выходят по сей день. В 92-м появилось продолжение, Harpoon 2, поначалу разочаровавшее паству: графика стала сильнее, все остальное хуже. Еще через пять лет вышел Harpoon Classic (его-то мы и положили на диск), вставший вровень с материнской игрой. Также были анонсированы Harpoon 3 и Harpoon 4, но через некоторое время разработчики Harpoon 3 отказались от него, и что с этим проектом стало, не вполне ясно.

Итак, мы оставили Ultimation с двумя проектами на руках. А тем временем напористая Ubi Soft решила доделать Silent Hunter II и передала его все той же Ultimation, проектная копилка которой достигла трех единиц, причем полученный последним Silent Hunter II надо было сдавать в первую очередь. А бюджет на разработку Ubi Soft все урезала и урезала. На игре это сказалось жутким образом: к примеру, было решено отказаться от динамической кампании (а ведь в первом Silent Hunter она была!). Сначала, попытавшись сохранить лицо, у поклонников спросили: а хотите ли вы вообще эту динамическую кампанию? Поклонники дружно ответили: "Да!". Но денег на нее все равно никто не дал. Тем временем упорно ползли слухи об отмене Harpoon 4...

Вот мы и подошли к дню нынешнему. Ниже по течению журнала вы найдете рецензию на Silent Hunter II. К ней я хочу добавить только то, что безденежье, погубившее эту игру, ждет следующих жертв — и ими станут Destroyer Command и Harpoon 4. Безумно жалко обоих, но что делать, на симуляторах ВМС денег не сделаешь, a Ubi Soft не благотворительная организация, она на играх зарабатывает...

Ну а как же Sonalysts, выпустившая прекрасный Sub Command, проект без всяких признаков низкобюджетности, полноценную игру суперкласса? Это ли не признак жизнеспособности жанра?

За ответом прошу зайти на сайт Sonalysts (www.sonalysts.com). Сперва вы решите, что ошиблись адресом, ибо попадете на сайт фирмы, занимающейся... бизнес-консалтингом и другими "серьезными" вещами. И далеко не сразу вам станет ясно, что это именно та самая Sonalysts...

Ее бизнес — вовсе не игры. Море для нее — душевное хобби.


Silent Hunter.



WolfPack.

АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



ГРОМКИЕ И ЛОГИЧНЫЕ

VIVA LA FRANCE!

Представьте себе картину: вечер, джентльмены по традиции собираются в клубе с целью выпить чашечку кофе в компании себе подобных почтенных господ. Время от времени прохожие, спешащие по своим делам мимо клуба, слышат страшный грохот и вежливые фразы вроде этой: "Простите, сэр, надеюсь, дым моей сигары вам не мешает?".

Давненько уже, лет десять назад, когда мониторы были маленькими, а пиксели — большими, жила себе была на свете (впрочем, она и поныне здравствует — не подумайте плохого) французская компания Silmarils. Компания, в общем, не плохая, из тех, что "мал, да удал". В смысле амплуа у фирмы такое: делать маленькие, гордые, но весьма и весьма удачные игры. Около года тому назад я уже вспоминал одну из них — Metal Mutant (MM), из особенно любимой Машей А. клики action/adventure. Среди других более-менее известных проектов считаю своим долгом отметить сиамского близнеца MM по имени-отчеству Targhan (ну вылитый Конан-варвар в молодости) и фэнтезийный ролевой сериал Ishar, состоящий аж из четырех наименований. Всё сплошь культовые игры современности с поправочным коэффициентом в минус 10 лет. Ручаюсь своим мышиным ковриком!

Так вот, пик наивысшей творческой активности Silmarils, что достоверно зафиксировано нашими самописцами, выпал на 1991 год — именно тогда команда умудрилась выпустить одну за другой несколько игр-гвоздей. Среди прочих призеров и лауреатов вежливо затесался **Boston Bomb Club** (www.silmarils.com/eng/jeux/bbclub.htm — обратите внимание, "Силмарилс" все еще приторговывает этой игрушкой, предлагая ее по смешной цене в 19 франков 90 сантимов), некий аркадологический аттракцион без плясок под баян и катания на тракторах, но зато с возможностью поозорничать с большой буквы. Например, устроить тарарах средних размеров прямо под носом у во-он того тощего господина с сигарой.

А? Интересно? Товарищи дети, уберите свои петарды с глаз моих долой! Тут вам не школа. Товарищи взрослые, теперь ваша очередь: надежно заприте своих гиперактивных потомков дома. Используйте амбарные замки — уверяю вас, даже грудной младенец, некстати вырвавшийся на свободу, сможет сорвать нам все мероприятие. И пойдемте же, пойдемте же, наконец, в клуб. Да, и не забудьте пригласить господина с сигарой.



Почтенное сообщество в сборе. Вглядитесь в эти лица — скоро их будет разыскивать полиция за злостное хулиганство.

Я ЗНАЮ ГОРОД ЧУДНЫЙ

Бостон — город своеобразный, это все знают. Он такой в основном за счет местных жителей. Определенно, каждый из них обладает повышенным количеством гвоздей, шил, буравчиков и прочих колюще-режущих предметов, заколоченных в одно место, — иначе с чего б им устраивать в своем родном городе самые невероятнейшие безобразия за всю историю человечества?

Примеров вам подавай? Извольте. Про Бостонский музей изящных искусств слышали? Говорят, это не что иное, как самая грандиозная свалка антиквариата на противоположной от нас с вами стороне земшара. Уже более века жители бостонщины с прилежностью термитов складируют в этом учреждении все, что хотя бы отдаленно напоминает осколки древних цивилизаций. Поскольку образование у них не наше с вами, можете представить, чего они туда понатащили. Удивительно, что пирамида Хеопса все еще стоит там, где и росла с начала времен. Туристы — они ж звери, запросто могли бы разнести памятник архитектуры на сувениры. По кирпичику на брата.

Или вот Бостонское чаепитие. Знаменательное событие для американской истории. В тот день (точнее, в ту ночь) шайка злоумышленников умудрилась пустить ко дну несколько чайных клиперов, бросивших якорь в бостонских доках. По мне, так обычный рэкет и разборки "авторитетов". А для любого американца это событие не менее важно, чем большой бадабум в исполнении "Авроры" для наших с вами серпасто-молоткастых соотечественников.

Ну а третьим, самым безобидным для цивилизации, бостонским чудачеством будем считать существование некоего Клуба любителей бомбокатания. Удивлены? То-то, я тоже долгое время тряс головой, но потом привык и даже увлекся, несмотря на постоянные выбросы адреналина в кровь. Спешите видеть и участвовать: оригинальное творение умов из указывавшейся выше игроделательной конторы позволит вам попробовать свои силы в гипотетическом, но от этого ничего не теряющем бостонском (и лучшего места для данного спорта не найти!) развлечении неформального характера!

ВЫ САНТЕХНИК? НЕТ, Я САПЕР

Итак, на повестке дня она — Boston Bomb Club, игра всенародно некогда любимая, но впоследствии незаслуженно забытая благодаря подрывной деятельности (почти каламбур) небезызвестной вам Dynamix и ее Incredible Machine, игре приятной просто во всех отношениях и потому чувствующей себя бодрячком даже сейчас. Впрочем, вернемся к нашим бомберменам.

Дабы облегчить твой, дорогой читатель, мыслепроцесс, сравню, пожалуй, Boston Bomb Club с чем-нибудь более-менее свеженьким. Например, с сами знаете кем рожденной бирюлькой Pit Droids, сделанной, совершенно верно, "по мотивам" хита всех времен и детсадов Star Wars Episode I: Phantome Menace. Только вместо непутевых дроидов по игровому полю катаются классического вида бомбы, которые нужно в обязательном порядке доставить прямиком в емкость с водой. Более того, сделать это надо наискорейшим образом, не то рванет, да так, что не в меру заигравшимся джентльменам домой идти уже не придется. Останутся от козликов лишь монокли да калоши. Как говорится, ой.

Подробности? Без церемоний. Посередь экрана имеется внушительного вида стол с напрочь отсутствующей столешницей. Не волнуйтесь, никто мебель не ломал — это все пользы дела для. Образовавшаяся прореха предусмотрительно заложена крупноячеистой решеткой, где в определенном беспорядке разложены желобки, скаты, стенки, упоры, мостики, трамплины и прочая транспортная арматура. А затем на эту своеобразную полосу препятствий начинают выкатываться опасно шипящие металлические шары. Время идет, шнуры горят, а до емкости с водой еще о-го-го как далеко. Надо как-то выкручиваться. Скажем, отправить одну бомбу кружным путем, чтобы нажать на кнопку (куда вы руки лезете свои? не по правилам!), и тогда, возможно, на поле возникнет какой-нибудь жизненно необходимый трамплин. Главное — с дальностью не переборщить. Зеваки, в чрезмерном обилии скопившиеся вокруг стола, — народ нервный, нежный. Когда в их рядах прогремит взрыв, кое-кто может не понять вашей шутки. Аккуратизм needed. Меньше виски, больше мысли, — взрывные устройства покатятся куда им и следует катиться. Правда, тут есть одно "но".

Зрители стонут от восторга и потихоньку сходят с ума. В зависимости от темперамента они обязательно начнут вам всячески мешать. Кто-то решает посодействовать решению головоломки — начинает деловито вертеть и передвигать прилежно выстроенные вами в единственно правильном порядке элементы и желобки. Затем откуда ни возьмись появляется убеленный сединами негр и в духе видных джазменов принимается издавать ультразвуковые синкопы, нацелив свою трубу-убийцу прямо на бомбы.



Кажется, у нас появился непрошенный помощник в лице долгорукого старца. Где же мой перочинный ножик — надо бы укоротить фитиль у следующей бомбочки...

Растаман, не иначе. А тут еще на стол валятся газеты, ставится пиво, только что с ногами не залезают. В общем, происходят форменные безобразия, остановить которые мы не имеем никакой возможности.

Самым страшным бедствием можно смело назвать отважных младенцев (а я ведь просил запереть детишек на амбарный замок и утопить ключ в канализации), вырвавшихся их рук ротозействующих мамаш и активно ползающих по импровизированному манежу, начиненному взрывчаткой по самое дальше некуда. Все верно, дети — цветы жизни. Но при таком раскладе произрастают они исключительно на могилах собственных родителей. Да вы сами посмотрите: мило лепечущее создание, не спросясь разрешения у старших, активно хватает разбросанные окрест предметы: желобки, скаты, стенки, упоры, мостики, трамплины... Куда смотрят родители? Ребенок хватает парочку бомб, жонглирует ими и затем раскладывает награбленное обратно, но зачастую ошибается адресом. Итог плачевен: настроенная и отлаженная схема коммуникаций трещит по швам и разлетается, как стая мыльных пузырей. До чего порой обидно — не высказать. А вы говорите — игра.

Сами видите, ужас наиполнейший. Но захватывает как, а?!.

НАПРАВЛЕННЫЙ ВЗРЫВ

Дорогой читатель, вероятно, думает, что я не прав? А пусть на себя посмотрит. И вспомнит, что в прошлый раз на рынке купил вовсе даже не MS Flight Sim, который с успехом можно использовать в качестве коврика для медитаций, а мясной Carmageddon.

Вот и в данном случае все по кровожадной схеме: заменили безобидные шарики бомбами и получили увлекательное развлечение, имеющее некий элитарный характер. Согласитесь, катать туда-обратно нестрашные металлические болванки по желобам — довольно нудное занятие. Азарта то есть нет абсолютно, хоть тресни. К тому же, чем тогда новорожденная забава будет отличаться от бильярда на рельсах? Скука в результате кладбищенская. Поэтому место шаров заняли бомбы — и правильно сделали. Находчивые французы снова на коне, срывают наши аплодисменты и признание в собственной неповторимости. Viva la France!

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



ШОУТАЙМ

ПЕРЕДАЕТ И ПОКАЗЫВАЕТ ИГРА

Озаботив "Яндекс" поиском слов "смотреть", "огонь", "вода" и "работает", я нашел шесть тысяч пятьсот семьдесят две публикации, которые начинаются с фразы "Говорят, что на три вещи в этом мире можно смотреть бесконечно — на огонь, струящуюся воду и работающего человека". Внимательно изучив все 6572 текста, я пришел к выводу, что мне необходимо написать еще один, попробовав заменить слово "работающего" на догадайтесь какое.

Увлеченно играющий человек напоминает мне стиральную машину. Он делает всю грязную работу — качественно и относительно бесшумно. Несчастного можно навещать периодически, скажем, три раза в день, узнавая массу полезной и захватывающе интересной информации. День при этом остается свободным и проводится не иначе, как показывают в рекламе Indesit-который-прослужит-долго. Таким образом, наблюдать за игрой ближнего — вовсе не такое постыдное занятие, как может показаться сначала.

Аудитория наблюдателей может увеличиться, если играющий в процессе демонстрирует чудеса ловкости и отваги. Разработчики игр давным-давно стали включать в игры возможность записи. Сложный способ сказать "здесь был Вася", фото на память, обмен бесценным опытом, запись последних соревнований... Аналог домашнего видео: "демки", "ролики" и "треки" распространяются через Интернет со страшной скоростью. Впрочем, для неспециалиста эти записи интереса не представляют — нужно хорошо разбираться в игре, чтобы насладиться просмотром в полной мере. Не говоря уж о том, что саму игру желательно сначала купить.



А как заставить следить за игрой тысячи людей? Что такое должно быть на мониторе, чтобы мы из игроков превратились в зрителей? Можно ли сделать из игры шоу? Классическое шоу, которое показывают по ТВ вечером. Яркое, местами головокружительное. Не просто передачу "От болта" длительностью четыре минуты с десятисекундными фрагментами геймплея. Годятся ли игры на роль телезвезд, дождемся ли мы прямой трансляции КИ по ТВ?

УЖЕ

Похоже, уже дождались. В свободолюбивой Корее и солнечной Италии уже есть программы, которые не только рассказывают об играх, но и ведут длительные трансляции. В Корее, где, как известно, народ поголовно сошел с ума на почве StarCraft (но вовсе не потому, кстати, что корейцы такие умные, просто у них Quake-со-товарищи запрещены на государственном уровне как излишне жестокие), есть телеканал Ongamenet, который 24 часа в сутки рассказывает про игры и ведет прямые трансляции соревнований.

Что показывать? Вовсе не только Quake, Unreal и Counter-тупейший-Strike, как вы только что подумали. Было удивительно узнать, что те же корейцы демонстрируют RTS с комментариями ведущих профессиональных игроков. "Пааасматрите, как блестяще он обводит рамочкой свои юниты! Какова точность движений, сколько уверенности в его курсоре!"... Наверное, не так.

Между тем передача с недавних состязаний по, естественно, StarCraft в Корее собрала 70% немаленькой аудитории канала. В соревнованиях, кстати, участвовал известный вам товарищ Asmodey из <...>. Говорят, выступал по корейскому телевидению с полуторачасовым интервью. Суперагент Ом обещал привезти запись.

Впрочем, происходящее в Корее слишком нетипично. Не думаю, что наблюдать за стремительным копошением плоских картинок по телевизору — увлекательное для непосвященных зрелище. Quake и Counter-его-маму-Strike выглядят не многим лучше. Показывать соревнования вообще сложно: во-первых, не все кланы одинаково оптимистично относятся к прямой трансляции их секретов на всю страну. Среди зрителей подозреваются наймиты конкурирующих команд, которые по рации будут передавать "своим" информацию о месторасположении и тактике врагов ("Билет, а при нем задача. Ло-

пух, как слышишь меня?"). Во-вторых, в FPS "отцы" предпочитают играть с минимальной детализацией, отключенными эффектами и желательно вообще без текстур. Это быстро, но некрасиво. В-третьих, поведение на поле боя профессионала напоминает финальную битву героев фильма "Танцующий тигр и кто-то там еще" на перемотке. Смотреть особенно не на что, если не понимаешь что к чему.

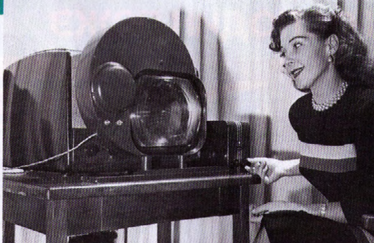
Таким образом, просто показывать игру глазами "кибератлетов" недостаточно. Игру надо преподносить красиво. Нужен сюжет. Нужны ведущие. Нужны гарантированно красивые кадры. Режиссеры в режиме реального времени должны выбирать оптимальный ракурс. Нужно специальное программное обеспечение, которое будет выполнять функции телевизионной аппаратной. Такие "надстройки" уже создаются. Специальный "телевизионный прокси-сервер" написан для Half-Life. CPL использует свое ПО в ходе соревнований. Вполне возможно предположить, что скоро разработчикам "обреченных на популярность" игр придется выслушивать рекомендации телевизионных продюсеров и режиссеров.

ЧУТЬ ДАЛЬШЕ

Для примера давайте установим какую-нибудь из игр серии NHL от EA. Я знаю, что вы не играете в спортивные игры. Я тоже такой. Но вот довелось случайно оскоромиться, будучи в гостях у сдвинутого на хоккее соседа (нет, это не Василий). Друзья мои, я был потрясен. Я увидел... обычную трансляцию хоккейного матча по телевизору. Собственно процесс на меня никакого впечатления не произвел. Примитивное занятие. Да и поклонников подобных игр, как я понял, он не особенно интересует. Сам матч занимает процентов пять времени.

Остальное же...

Светопреставление. Фанфары. Профессиональные голоса дикторов. По полчаса показывают крупные планы игроков. Кои чуть ли не меняют выражения лиц! Плюс модель повреждения носа и синяки. Как они выезжают на поле! Облет спортивного дворца. Тренер что-то кричит игрокам на скамейке запасных. Как выражают свое негодование болельщики! И, конечно, как самозабвенно лупят друг друга хоккеисты! Крупный план... Друзья мои, у этих игр только одна задача — максимально приблизить происходящее к тому, что несчастные болельщики видят на своих телевизорах. Возможность влиять на ситуацию играет второстепенную роль. Примерно с тем же удовольствием они просто наблюдали бы за игрой, сталкивая различные команды.



Грешен, люблю поиграть в симулятор мотогонок. Пилотировать 1000-кубовый спортбайк в режиме полного реализма дольше минуты не получается. Переходить на аркадный режим — напрасная трата времени. Для чего мне игра? Разгоняюсь на пределе возможностей машины (лучше против часовой стрелки) и стараюсь наиболее эффектным образом навернуться. Затем отматываю время назад и на очень замедленном просмотре, меняя ракурсы так и эдак, наблюдаю за полетом. Хорошо после очередного заезда в Colin McRae Rally 2 посмотреть на себя со стороны. Обратите внимание, как умело разработчики копируют классические телевизионные приемы — "проводку камерой", съемку с вертолета, вид из кабины, статические планы. Последнее увлечение — "Ил-2". Ролик в режиме "в четыре раза медленнее". Телеобъектив. Божественно.

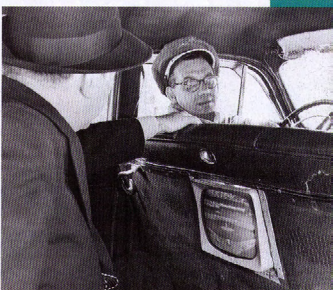
Толпа любит катастрофы и крушения. По телевизору есть даже такая передача. На видео выходит специальная серия. Товарищи продюсеры, не надо больше тратить миллионы на постановку сложных трюков. Не надо рисковать здоровьем и жизнью отважных людей. Не надо зарабатывать деньги на чужой трагедии. Обратите внимание на ларьки перед ст. м. "Кузнецкий мост"!

Для того чтобы превратить игру в шоу, необходимы несколько вещей. Во-первых, нужна интрига. Противоборство двух профессиональных команд — достаточный повод. Вспомните шахматы. Вся страна с замиранием сердца следила за матчами между Карповым и Каспаровым. Отдавали себе люди отчет в том, что происходит? Подавляющее число зрителей — ровным счетом никакого. Было ли происходящее на доске или жесты игроков для них интересны? Ни капли. Противостояние двух умнейших людей планеты — вот что по-настоящему увлекает. Вот что наполняет самые незначительные детали смыслом.

Unreal не шахматы. Поэтому нужны крупные планы. Нужна лирика. Нужны замедленные повторы. Нужны аварии, разрушения, смерть. Нужна качественная картинка. Нужен голос за кадром. Нужна музыка, которая следит за происходящим. Все это уже есть в компьютерных играх. Осталось сделать небольшой шаг.

И ТОГДА НАЧНЕТСЯ

Трансляция киберспортивных соревнований пока что собирает наибольшую аудиторию. Но мне представляется, что компьютерные игры достойны большего, чем упоминание в разделе "и о спорте". Требуется режиссура. Полумертвых от усердия французов из "Форта Баярд" могут заменить бравые полигональные персонажи. На западе мода на "реальное телевидение" постепенно сходит на нет. Это у нас <...> и <...> на верхних строчках рейтингов. А туземные "Big Brother" и "Survivor" с каждым новым сезоном теряют зрителей. Беднягам показали уже практически все, что можно было показать, не нарушая закон. Пойти дальше смогут только компьютерные персонажи, управляемые реальными людьми. Раз в неделю играющие выбирают очередную жертву и на глазах у телезрителей съедают ее неуверенно, но с аппетитом и полным набором доступных человечеству графических эффектов.





СЛОМАННАЯ ГОЛОВА

ЗАГАДКА, РАЗГАДКА, ДА СЕМЬ ВЕРСТ ПРАВДЫ

Вы когда-нибудь слышали фамилию Дидро? Ай-ай-ай вам, если не. Замечательный был человек, энциклопедист. Я и сам в последнее время чувствую себя его идейным родственником и последователем, ибо почти каждая моя колонка что-нибудь классифицирует, систематизирует, перечисляет или раскладывает по полочкам.

Ох, вот найду время и силы, издам все эти классификации отдельным увесистым томом — будет оружие почище любого шотгана. Счастливым читателям .EXE этого момента ждать не обязательно: вырезайте, подшивайте, переплетайте — и, прочитав, садитесь делать игры или хотя бы играть в них с пониманием сути происходящего.

Итак, сегодня у нас урок головоломок и загадок в жанре action. Как водится, когда речь идет о столь забавном предмете, изложение будет кратким, сухим и скучным.

ПРОСТРАНСТВО

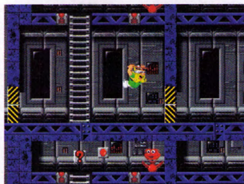
Самый простой и распространенный вид моделирует то, что мы постоянно видим в жизни. Предметы, расположенные в пространстве, требуют всего лишь немного внимания и очевидных действий.



Как узнать, есть ли поблизости секрет? Очень просто: ощупать каждую стену... (Wolfenstein 3D.)

Ключи. Основа, базис, хрестоматия загадок. Где лежит ключ, как к нему пройти, какая дверь открывается каким ключом. За счет простейших комбинаций расположения ключей и расстановки дверей можно заставить игрока раз пять пробежать по одному и тому же месту без особого риска обидеть. Примеры даже приводить не надо — сложнее найти игру, где ключей нет.

Проходы и секреты. По праву соперничают с ключами за титул самого частого способа сделать игру сложнее. Бывают обычными (как говаривал Винни-Пух, "дыра — это нора, а нора — это Кролик"), полностью невидимыми (вспомните хотя бы незабвенные отодвигающиеся куски стен в Wolfenstein 3D — конечно, вероятность найти проход повышалась между двумя знаменами или портретами, но, в общем и целом, приходилось ощупывать каждую стену), видимыми, но замаскированными (чаще всего их можно обнаружить по чуть отличающейся текстуре или освещению) и, наконец, неочевидными (вспомните, скажем, "прыжок веры" в оригинальном Prince of Persia, где на одном из уровней нужно было подойти к краю бездонной пропасти, разбежаться и прыгнуть в пустоту — за экраном ждал гостеприимный помост).



Нажми на кнопку — получишь результат. Кажется, я это уже слышал... Вечные истины не стареют. (The Lost Vikings.)

Лабиринты. В каком-то смысле надмножество даже двух перечисленных выше видов. Назвать лабиринтом можно что угодно, лишь бы приходилось много раз принимать решения по дороге. Направо или налево? Открыть дверь или не открывать, поберечь ключ для другой? Прыгнуть вниз или побродить пока сверху? А вдруг здесь нельзя залезть назад после прыжка? Да и "обычные" лабиринты, разумеется, как были основным средством запутать игрока, так и остались. Дайте ему побольше похожих друг на друга проходов — и начнет как миленький рисовать карту на бумажке. Все тот же Wolfenstein 3D достаточно быстро обзавелся написанными пользователями резидентными программами, показывающими карту текущего уровня по нажатию "горя-



Раз-другой шагнуть несложно. А вот повторять это с идеальной точностью — вполне себе головоломка. (Prince of Percia.)

чей клавиши", ибо запоминать лабиринты было не так уж просто...

Кнопки. В чем-то похожи на ключи, но открывают массу новых возможностей. Во-первых, кнопки можно объединять в группы и совершать какое-нибудь действие только при определенной их комбинации (вспомним Lost Vikings). Во-вторых, в них можно стрелять, причем издалека. В-третьих, именно на базе кнопок можно сделать массу загадок, связанных с временем (но о них — ниже). В-четвертых, с помощью кнопок можно осуществлять дистанционное управление платформами, кранами, веревками, соплами, извергающими огонь, — мало ли, что придумает извращенный разум разработчика игры...

Ловушки, они же триггеры. По сути все те же кнопки, но нажимаемые независимо от воли игрока, просто по достижении им определенной точки в пространстве. Зашел в комнату — в нее посыпались враги, закрылись двери. Подобрал сокровище — "отключил" молнии, закрывающие дорогу к выходу.

Кооперативные действия (лучший, на мой взгляд, пример — все те же Lost Vikings). Каждый из вышеописанных примеров вполне разумным образом расширяется до многопользовательского варианта, где разные персонажи открывают друг другу путь или иначе взаимодействуют. Причем вовсе не обязательно, чтобы игрок управлял ими непосредственно, наоборот — во многом даже забавнее, если нужно заманить монстра к подвижной плите пола, по нажатию которой его раздавит камень.

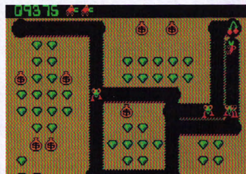
ВРЕМЯ

Если пространство кажется слишком простым, время открывает новую дорогу. В конце концов, весь action-жанр (выросший по большей части из arcade) построен на нажатии клавиш вовремя и в правильном порядке. Как рефлекс у собаки Павлова: "звонок — мясо — слюна", постепенно сокращающийся до "звонок — слюна".

Первый и очевидный вариант — просто быстрая реакция на неожиданные и непредсказуемые события. Просела под персонажем плита — срочно отпрыгнуть назад, а то раздавит. Блеснул глаз в темном углу — выстрелить туда, пока не началось. Появилась ступенька среди лавы — срочно прыгнуть на нее, а с нее — на следующую. Головоломка (она же загадка) в данном случае основана на достаточно длинной последовательности быстрых реакций, выполнить которую с первого раза без ошибок весьма трудно.

Поскольку непредсказуемость быстро надоедает, игроку можно бросить косточку в виде угадываемых действий (например, игрок, подсчитавший, на каком патроне враг начинает перезаряжать ружье, убьет его гораздо легче). Довольно часто такие действия редуцируются до простейшего, регулярно повторяющегося в определенной точке опасного или благоприятного события (скажем, вспоминаются струи черного горячего газа в затонувшей подводной лодке в Deep Fighter).

Можно устраивать интерактивные цепочки: нажал кнопку — дверь открылась, но всего на несколько секунд, кто не успел, тот опоздал. А по дороге к двери для пущего усложнения разумно поставить те самые регулярные опасности или несколько мишеней (помните взятие одной из рун в Blade of Darkness, где надо было точно выстрелить по кнопкам, пока не зарядились молниями древние барельефы?).



Все новое — это хорошо забытое старое. Сейчас я сожру эту вишенку, и в моем мозгу должна за долю секунды поменяться прошивка поведения. (Digger.)

Особо надо сказать о Великой Классике, давшей начало целому жанру и до сих пор регулярно выплывающей в разных играх, — движущиеся платформы. Прыжки по ним, конечно, монотонны и скучны, но если их умело разбавить чем-то более интеллектуальным, может получиться неплохо. В конце концов, нельзя же все время питаться только десертами, надо иногда и что-то более простое потреблять, зато питательное и полезное.

ПСИХОЛОГИЯ

Поскольку в игры играют живые люди, специально для них придумываются головоломки, построенные на некоем "обмане", требующие преодоления собственных стереотипов и взгляда на события по-новому.

В идеале они базируются на внутренней логике происходящего, которой, увы, так не хватает многим играм. Скажем, существует подмножество игр, моделирующих по мере сил обычную реальность. Помните, как в Half-Life: Blue Shift игроку приходится сделать некое усилие мысли, чтобы догадаться сбросить ящик с динамитом в поток воды, текущий к измельчителю отходов? Все компоненты загадки лежат рядом, но требуется перебороть в себе цивилизованного человека, побаивающегося опасности, и перестроить мышление на деструктивный лад... Можно и проще: принести трупы врагов или камни и положить на кнопки, чтобы открылась заветная дверца. Здесь интеллектуальное усилие, конечно, меньше, но все равно наличествует.

А бывает и наоборот: игра имеет свою собственную логику, отличную от "жизненной", и нужно обучить свои мозги чему-то новому. Заглотив определенный бонус, персонаж (да что далеко ходить — вспомним Digger или Pac-Man) перестает бояться врагов и начинает сам за ними охотиться. В этот момент важно быстро переключить в голове алгоритм поведения.

К психологическим загадкам можно отнести и выбор правильного умения (полет, стрельба, залезание на стены), если они есть в игре, и правильное использование найденных предметов (что куда положить, что с чем скомбинировать — почти как в квестах), и многое другое. Впрочем, можно ли исчерпать на паре страниц все богатство загадок, которые способен выдумать человек?..

STRIKE BACK

Zdravstvui, moi razlyubeznyi Petrovich

(prosti, ved' ty prosil nazyvat' tebya ne inache kak Pit... chto zh, uvazhu, uvazhu starogo druga)!
Kak tvoya zhizn', kak sem'ya, kak noven'ki Porsche, o kotorom ty tak mnogo i bestolkovo pisal? Ya na dnyah prikupil sebe novyi Moskvich i raduyus' kak rebenok — udobnaya chto ni govori mashina, ni cheta vashei inostranschine... Vprochem, ya pishu tebe ne dlya togo, chtoby pohvastat'sya pokupkami ili uznat', skol'ko stekol v etom mesyatse razbil tvoi mladshen'ki, a sovsem po drugomu delu. Pomnish', druzhische, ty hvastalsya, chto zhivesh' v samom centre tsivilizatsii: v okruzhenii karmakov, meierov, mol'n'iov, smartov i prochei developerskoi bratii. Mol, vyidesh' s utra na ulitsu, vdohnesh' polnoi grud'yu svezhi, pochti ne zagazovannyi vozduh i lish' odna mysl' sogrevaet izmuchennuyu nalogami i postoyannymi probkami dushu: "A vo-o-on za tem uglom staryi znakomets Jonni nespeshno dodelyvaet treti Doom... Nado by pozvonit', spravit'sya o zdorov'e, priglasit' na pivo — neudobno kak-to, sto let uzhe ne videlis'". Pit, rodnoi moi, a znaesh' li ty, chto v mire gryadut takie peremeny, po sravneniyu s kotorymi vasha lyubimaya Voina za nezavisimost' kazhetsia mne sobytiem nastol'ko nichtozhnym, chto o nei ne sledovalo pisat' v uchebnikah po istorii?
Nedelyu nazad ya ezdil v Voronezh (ty esche ne zabyl, gde nahoditsia Voronezh, my friend?), besedoval s parnyami iz kompanii Burut. Takie, znaesh' li, milie rebyata, a chto za igru delayut!.. Pit, srochno zvoni svoemu priyatelyu iz Activision i govori, chtoby gnali izvestno kogo s ihnim Doomom, na fig, vzashei! Kreed, pomyani moe slovo i ne govori potom, chto poteryal eto pis'mo, sdelaet vse vashi parshiven'kie FPSy odnoi levoi i dazhe ne morgnet — takoi uzh v etom proekte zalozhen potentsial. Ili pomnish', ty mne pisal o kakom-to ReVolte, kotoryi kupil starshemu patsanu na Happy birthday? Pit, otdai etu igrushku mladshemu, begi v supermarket i zakazyvai Smash Cars ot pitertsev iz Creat Studio — nashi razbirautsia v radioupravlyaemyh mashinkah gorazdo luchshe!
Chuvstvuesh', kuda ya klonyu, Petrovich (prosti duraka, snova ne uderzhalsya)? Tak dolgo nahodyaschayasya v teni burzhuev igrovaya industriya Rossii nakonets-to raspryamlyaetsia v polnyi rost, otryahivaet s plech perhot' vtorosortnyh igrushek i nedvusmyslenno namekaet vsemu miru, chto centrom igrostroeniya pora by uzhe nazyvat' ne New York i ne Los Angeles, a vovse dazhe Voronezh ili Sankt-Peterburg. Prishla pora ob'yasnit', chto znachit vyrazhenie "Igrat' po-russki" — Rossiya, koroche, natural'no STRIKES BACK vsem vam po shee! Rossiya, Pit, a ne kakaya-to tam Imperiya. Petrovich, spoem "Internatsional"!

P.S. Kogda zhe ty, gad, postavish' sebe russkie shrifty?!
Ya nastol'ko privyk k translitu, chto dazhe obychnye pis'ma teper' pishu latinitsei!


Kreed



Smash Cars

ВЕРОУЧЕНИЕ

Михаил СУДАКОВ (фото автора)

Признаться, мало кто из нас верил, что игра Kreed (производство компании Burut, Воронеж–град) существует на самом деле. Казалось бы, видели скриншоты, многократно недоверчиво прокручивали видеоролик, тщательно и, разумеется, безуспешно выискивая следы чего-нибудь откровенно пререндеренного, говорили с разработчиками по телефону, обсуждая подробности личной встречи, но все еще сомневались, пожимали плечами, готовились к худшему...

Дело в том, что в любимой, но все еще немного дремучей, когда дело касается вопросов игроделания, России проект уровня Kreed не может родиться по определению. Здесь, к примеру, никто никогда не выделит вам сумму денег, достаточную для найма команды талантливых программистов, способных в кратчайшие сроки написать революционный движок. Поэтому ситуация, когда за графическую составляющую игры отвечает всего один человек, довольно часта... А мы слишком умны и опытны, чтобы верить в силы героя-одиночки.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

Но такой герой есть, и его зовут And'om (в миру — Дмитрий Андреев), умопомрачительный движок Kreed — его рук дело. Откуда взялся этот неместный человек, в Burut'е либо не знают (то есть одни так и говорят: а не знаемъ!), либо тщательно заметают следы на случай появления промшпионов из конкурирующих компаний (да, так и говорят: не скажемъ!). По легенде, которую иногда, устав от вопросов, предъявляют общественности, известно, что он принимал участие в ряде крупных зарубежных игровых проектов (удаленная работа), его любимой игрой был и остается вокселеобильный Outcast, а самой желанной мечтой — превзойти графическое и техническое великолепие последнего. Очень похоже на то, что мечта воронежского last-man-standing все-таки сбылась. Или так: сбывается прямо на наших глазах.

Kreed выглядит настолько шокирующе, что некто Кармак, доведись ему увидеть творение воронежцев в действии, просто обязан (как истинный джентльмен и техасский самурай) если не совершить сэпукку, то хотя бы распустить id Software к такой-то бабушке, заморозить Doom 3, попытаться скупить Burut на корню (пообещав каждому члену команды по одной... нет, по паре красных "Феррари"), обломать себе на этом деле все зубы и немедленно подать в отставку, заявив во всеуслышанье, что быть вечно вторым для него жутко унизительно. Иначе — перестанем уважать.

Воронеж strikes back. Дружная команда авторов Kreed.



Все, о чем вы только могли мечтать, в очередной раз задумываясь о покупке GeForce3/Radeon 8500 (впрочем, бурутовцы рекомендуют именно GeForce) и глядя на темноватые, невнятные скриншоты пресловутого Doom 3, уже реализовано и замечательно работает в Kreed. Освещение, главный бантик кармаковского штандарта, феноменально с большой буквы "Ф": тени падают на стены, потолки, монстров, оружие и прочую мебель так естественно, что поначалу (в первые полчаса игры) не хочется ничего делать, никуда бежать и ни в кого стрелять: для полнейшего эстетического удовлетворения достаточно

...ния запросто накладываются друг на друга, грамотно меняя свою интенсивность. Фантастическое, надо заметить, зрелище.

Эта сцена обещает быть особенно красочной — к релизу самолеты научатся взлетать. Представляете, что тут будет твориться?



Kreed

www.burut.ru/projects/Creed/projects_1.html
www.russobit-m.ru/rus/games/creed

FPS

Дата выхода
Конец 2002 г.

Разработчик
Burut Creative Team
www.burut.ru

Издатель
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru



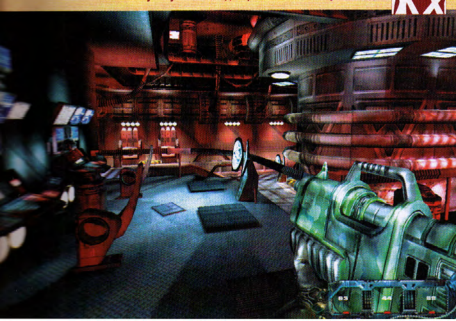
Обратите внимание — от воды отражается абсолютно все, не только ящики. При этом данный кадр смотрится в статике и в половину не так здорово, как в жизни.



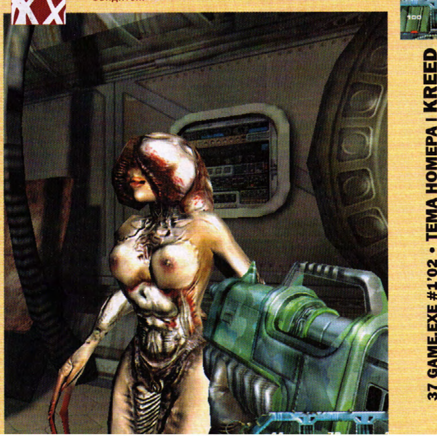
Тень от крутящегося вентилятора, падающая на лестницу, повергает в смятение — разве так бывает? Да, бывает. И туман внизу — самая настоящая реальность.



Все приборные панели, мониторы и прочие экраны будут активны — пока же, увы, на их месте находятся обычные муляжи. Еще смешнее дела обстоят со стеклами, на которых написано: "Mirror, mirror", — ну не успели люди приклеить этот кусок кода.



Первый и пока единственный монстр на уровне. Если стрелять по коленкам — обидится.





Алексей Власов, главный дизайнер.

встать под вентилятор и любоваться тем, как его крутящиеся лопасти отбрасывают тень на пол и винтовку в руках игрока (многострадальное оружие из-за этого перманентно меняет свой цвет: с нормального на непривычно яркий, с яркого на практически черный, далее по кругу).

ФОКУСЫ

Помимо освещения, о котором можно говорить бесконечно (впервые увидев, как стоящий в ангаре истребитель невообразимых форм отбрасывает тень на соседний агрегат и самого себя, не можешь выкинуть эту картину из головы очень и очень долго), движок X-Tend поддерживает множество других замечательных спецэффектов, каждый из которых, возможно, уже встречался в некоторых продуктах, но все вместе, под одной крышей, — ни-ког-да.

Вода по эффектности, несомненно, решила переплюнуть Outcast'овскую: на поверхности одинокого бассейна в расходящихся кругах покачиваются два полых ящика — их отражения честны и реалистичны, хотя прозрачности этому "водоему" все-таки чуть-чуть не хватает. Любезный Владимир Николаев, директор студии и руководитель проекта, поясняет, что она обязательно появится в финальном коде, а пока приходится довольствоваться тем, что есть (как будто "того, что есть" мало!). По нижним ярусам космического корабля стелется самый настоящий volumetric fog — наиболее впечатляющий из всех "игровых туманов", что я видел.

Бьющий из стены факел огня (примерно так же будет работать огнемет, одно из шестнадцати средств смертоубийства) целиком и полностью основан на частицах и смотрится чертовски импозантно с любого угла. От основной струи отделяется небольшой всполох, немного проплывает вперед и плавно исчезает в воздухе... Нечто похожее мы только что видели в Return to Castle Wolfenstein, но парни из Burut в один голос утверждают, что у них будет лучше. Поправочка, друзья: не будет, а уже. Particles вовсю применяются и при визуализации взрывов: бросаю гранату, затем стреляю в нее из винтовки — и наблюдаю летящие во все стороны осколки. Сзади шепчут, что, дескать, это один из самых элементарных "оружейных" эффектов, которых со временем будет неисчислимое количество. И верно, с сочетанием ножа, винтовки и гранаты многого не добьешься — придется терпеливо ждать, когда к телу игры прикрутят остальные "пушки".

"ДЕЛЬФИН", "МАСТОДОНТ" И ДРУГИЕ

Тем временем на повестке дня — еще один эксклюзив. Владимир загадочным голосом спрашивает, не хочет ли глубокоуважаемый джинн посмотреть на "все пушки "Крида". "Глубокоуважаемый" делает вид, что задумался, но уже через две секунды снисходительно кивает головой: еще бы! Главный дизайнер Алексей Власов, тихо поругиваясь на периодически выкидывающую коленца 3DS MAX, во всех ракурсах демонстрирует каждый из шестнадцати видов оружия: внешний вид, анимация при ходьбе, анимация во время выстрела (не забывая напоминать, что в игре, благодаря освещению и прочим спецэффектам, "пушки" будут выглядеть куда как симпатичней).

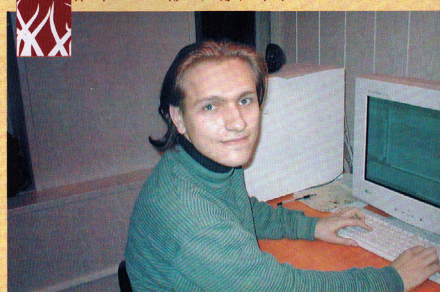
Все виды оружия как на подбор хороши, но приз зрительских симпатий практически без борьбы берут (а затем делят на четверых) исполненный грации "Дельфин", стреляющий переливающимися кусками плазмы, разносящий все на своем пути Light Bug, миниатюрная "Катапульта", цепляющаяся на правую руку и плюющаяся гравитационными минами (эта штука спокойно парит в воздухе, пока рядом не попытается прошмыгнуть вражина), и гвоздь сезона — "Мастодонт", сразу же прозванный мной, простите, "дурой" за гигантские размеры, наличие самонаводящихся ракет и активный экранчик с целеискателем и прочей полезной информацией.

Красиво, изящно, внушительно и с огоньком — как жаль, что изобразить в журнале этих красавцев не представляется возможным (настоятельная просьба, она самая). Громко жалуюсь на такую несправедливость судьбы — и сбежавшиеся со всего офиса люди начинают меня утешать, хлопая по спине и говоря разные ободряющие слова ("Успеешь еще", "Скажи спасибо, что вообще хоть что-то показали", "А диктофон какой марки?", "Мое фото поместят в Game.EXE?", "Вот тебе скетчи — печатай сколько влезет"). Во всей этой кутерьме ухитряюсь вызнать, что каждая пушка функционирует в двух режимах, а кое-где будут встречаться и стационарные установки, управление которыми сможет взять на себя игрок. Последнее, впрочем, командой отнюдь не гарантируется, так что любителям поиграть на досуге в Beach Head советую следить за развитием событий. Интереса ради.

ВЫСТАВКА

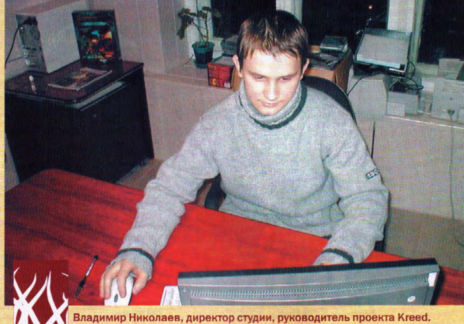
Во всем, что касается нестандартности подхода и качества исполнения, Burut даст большинству игрокомпаний сто очков форы. Антураж единственного корабля, по которому удалось побродить в "собранной" нарочно для .EXE версии Kreed, бьет наповал: такого вопиющего угнетения прямых линий и однообразной кубической архитектуры мировая играющая общественность не встречала уже давно! Чего стоят одни лишь двери, которых насчитывается не менее трех видов и каждая выглядит (и даже от-

Дмитрий "And" Андреев, ведущий программист.



крывается) как-то совершенно по-особенному. А ведь казалось бы — обычный корабль, что с него взять...

В этом, разумеется, заслуга не столько программистов, сколько художников (я видел готовые текстуры для второго уровня и поразился, как непохож другой корабль на стартовый "Асперо") и дизайнеров: даже не слишком кичащиеся полигональностью монстры, коих сейчас насчитывается ровно две штуки (а к релизу поголовье возрастет до 30-40 особей, включая уникальных и не склонных к чаепитию боссов), смотрятся сошедшими с обложки журнала Mutantboy фотомоделями. Злобные, кстати, твари — стоит задеть неосторожным словом, как сразу же бросаются в кусачую атаку (Владимир Николаев, правда, обещал подкинуть к релизу немного более миролюбивых и трусливых созданий).


Владимир Николаев, директор студии, руководитель проекта Kreed.

ТАК ГОВОРИЛ ФРИДРИХ

Прежде чем перейти к живописанию того, чем будет заниматься игрок во время прогулки по всем четырнадцати уровням Kreed (один уровень приравнивается к одному космическому кораблю с уникальным дизайном — таков нынче курс Воронежской валютной биржи), позволю себе немного отвлечься и поразглагольствовать на тему сюжета, которым бурутовцы постарались набить игру под завязку.

В приватной беседе со сценаристом Алексеем Лещевым (гуманитарное историческое образование прилагается) выяснилось, что лично ему очень не хочется, чтобы Kreed получился банальным шутером-ужастиком вроде того же Doom 3 (готов спорить на свежий выпуск журнала "Мурзилка тигрового пира", что в id не сумеют придумать сюжетную линию, укладывающуюся более чем в три абзаца). Мол, слово "Creed" (именно так совсем недавно называлась игра), переводящееся на русский как "вероучение", прошивает полотно сюжета красной пульсирующей нитью: в предыстории фигурирует древняя и могущественная раса Пантократоров, ради собственного самоутверждения создавшая Нечто (ужасное, разумеется) и сгинувшая сотни миллионов лет назад, враждебные к человечеству воины Тиглаари, первыми наткнувшиеся на беспокойно спящее порождение Пантократоров и заплатившие за это полным уничтожением родной планеты и практически всех колоний, купец-легионер с говорящим именем Gibril Messiah, видящий странные сны и попадающий вместе со своим кораблем "Асперо" в черную дыру...

Вы, должно быть, уже догадались, как называется это место, и поняли, что главный герой просто не может оказаться заурядной личностью: поверьте, обычных людей крайне редко нарекают "Мессиями". Одним словом, Kreed позиционируется как однозначная "story driven"-игра, а потому можно смело ожидать множество скриптовых сценок с выразительной мимикой персонажей и синхронизацией речи с движениями губ (ради этого программисты на какое-то время забыли о постоянных распрях с художниками и расщедрились на инъекцию пары сотен лишних полигонов в область лица), эпиграфов из кодекса Бусидо и Ницше (лейтмотивом игры скорее всего станет знаменитое: "Если долго смотреть в бездну, бездна начнет вглядываться в тебя"), а еще — умного, связного и глубокого повествования. Что с играми подобного жанра случается не слишком часто.

СТРОГО ПО ПЛАНУ

Вы будете смеяться, но рассказ о Kreed и не думает заканчиваться на этой высокоморальной ноте. У немного сумасшедших бурутовцев громадьё планов: снабдить игру отменным AI (что подразумевает не только наличие сильных и вредных врагов, но взаимодействие с дружественными NPC на уровне отдачи команд или, наоборот, исполнения пришедших от старшего по званию приказов), создать достойную подражания физическую модель (жалуется Александр Бородецкий: "Ну почему во всех играх упавший на лестницу труп запросто может уцепиться левым ухом за ступеньку и повиснуть в воздухе? мы такого — не потерпим!") и натворить один бог знает каких еще глупостей.

В свете всего увиденного и услышанного я (признаюсь, грешен) набрался-таки наглости и выразил осторожное сомнение в том, что команда из двадцати с небольшим человек сумеет завершить этот проект не то что к концу следующего года, а вообще в течение ближайшей пятилетки. На что Владимир, не желая, видимо, пускаться в лишние споры, достал откуда-то Совершенно Секретный Документ, зашуршал страницами и популярно объяснил, что каждая текстурка, каждый уровень, каждый спецэффект и шерстинка на туловище какого-нибудь босса строго учтены, причем до сих пор вышеупомянутый план исполнялся в точности и в ближайшем будущем это статус-кво нарушать вроде бы никто не собирается.

Пожалуй, годика через пол стоит вернуться в Воронеж и учинить бурутовцам глобальную инспекцию, как вы считаете?

Суть

Сюжетный шутер от первого лица с невероятной графикой и отличным дизайном. Ребята из воронежской компании "Бурут" замахнулись на лавры Дж.Кармака (id Software) и... вполне способны их получить.

Особенности

Графика невиданного доселе уровня, показывающая, на что способны акселераторы нового поколения. Четырнадцать уникальных по дизайну кораблей и четырнадцать же уровней, на каждом из которых игроку будет предложено выполнить примерно 5-7 заданий. Командное взаимодействие с NPC, умные, мощные и сильно разнящиеся по поведению враги, множество скриптовых сценок и действительно серьезный сюжет. Реалистичная физика, 16 видов оружия и, черт возьми, многое, многое, многое другое.

Системные требования

Windows 95/98/2000/XP, рек. Pentium III 1000, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), рек. GeForce3 или Radeon 8500 (хотя, как нам говорят, будут работать и более слабые карты).

ВЕРХОМ НА РАДИОВОЛНЕ

Михаил СУДАКОВ (фото автора)

Игра "Машинки", вот уже несколько месяцев разрабатываемая командой Creat Studio (СПб., Большая Монетная, 16), в России (да и за рубежом, если честно) известна примерно так же, как в Новой Гвинее известен наш журнал. Говоря доходчиво, на данный момент "Машинки" пребывают в абсолютном и безоговорочном информационном вакууме.

Причиной тому (а вы не прочтете о Creat Studio в новостях любимых сайтов и не сможете пристально осмотреть скриншоты их новой игры нигде, кроме как на страницах .EXE) — самое обычное, по-человечески хорошо понятное желание не светиться раньше времени. Между тем команда, некогда работавшая над футурогонкой Millennium Racer для Cryo, отдается "Машинкам" целиком и полностью. Иначе говоря, им есть уже что показать. К примеру, нам.

Первый вопрос, который я задал Михаилу Федорову (многие знают его больше как "Завхоза"), продюсеру проекта, увидев игру во второй раз в жизни (до этого мне довелось любоваться ею в офисе "1С"), большой оригинальностью не отличался: "Почему? почему вы так долго прятали от народа этакую конфетку?". Михаил ответствовал на это в том духе, что игра все еще не обрела западного издателя, по чьему спецзаказу запросто может слегка преобразиться. Резонно. Воистину, честность — лучшая политика.

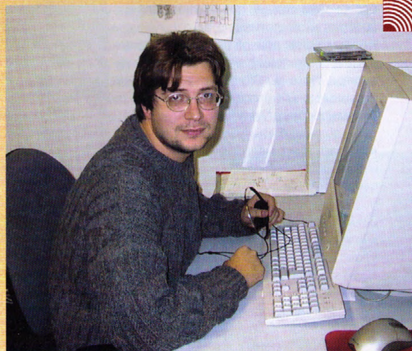
СТРАНА ЛИЛИПУТИЯ

"Машинки", говорю это без всякого пафоса, обладают очень качественным, в течение вот уже нескольких лет обкатываемым движком. Когда-то Creat Studio вовсю помогала одной весьма известной игрокомпании (не будем называть имен, хорошо?) в разработке популярного мультиплатформенного engine, и накопленный опыт, определенно, не пропал даром: Smash Cars крепко дружит и с GeForce3, и с прочими новейшими акселераторами, при стабильных 35-50 fps выдавая откровенно радующую глаз картинку.

Когда речь заходит о том, что главными героями игры являются радиоуправляемые машинки, очень важно помнить, что наша Smash Cars вовсе не ReVolt с ее квартирно-игрушечным антуражем и не Stunt GP, весь игровой процесс которой строится на исполнении вызывающих у кого восторг, у кого тошноту каскадерских трюков. Основная цель, которую поставили перед собой авторы "Машинок", — создание живого, яркого, полного красок, гигантского по сравнению с игроком мира.

Более всего примечательны в этом плане все четыре трассы мира Beach: здесь всегда светит солнце, плещется море, по пляжу разбросаны консервные банки и мя-

Сергей Зубаков, дизайнер уровней.



"Машинки" (Smash Cars)

Аркадные гонки

Дата выхода
Конец 2002 г.

Разработчик
Creat Studio
www.creatstudio.com

Издатель
"1C"
http://games.1c.ru

Противник умен, но оказаться аж на пятом месте сразу после старта все равно стыдно. Газу!





Неподалеку гуляет собака. Как и все в этой игре, активная не по годам — кусается.



Девушка в купальнике симпатична, но излишне нахальна. Мы с ней почти незнакомы, а руки распускает вовсю.





Злой серфер только и ждет, чтобы пнуть малютку ногой. Физических контактов лучше избегать.



Эта трасса примечательна тем, что большую часть времени вы будете проводить, уворачиваясь от колес "больших" автомобилей. Парочка таких стоит на бензоколонке.

чики, тут и там бродят дюжие серферы и девушки в бикини. Людей, к слову, следует остерегаться — неровен час, пнут ногой или схватят за бампер да и закинут куда подальше (хорошо, если не в море). А еще представьте себе, что красно-белые "колпачки", в обилии разложенные по трассам любой аркадной гонки и постоянно попадающие под раздачу, по размерам не сильно уступают автомобильчику, и при ударе о такую штуку вашу машинку ощутимо встряхивает. Есть в этом что-то издевательское, верно?

В своем стремлении убедить игрока в собственной игрушечности и радиоуправляемости авторы решились пойти на полнейшее отсутствие повреждений (тут, впрочем, аргументация железная: "Пластмассовые корпуса не гнутся, а ломаются, верно? И зачем нам поломанные корпуса вместо погнутых?"; к тому же пачкаться в грязи машинки все-таки умеют) и невозможность ручного управления камерой ("Если игрок сможет удалять или приближать камеру — я уже не говорю про вид из кабины — игровая атмосфера непременно отправится куда-нибудь погулять. Оно того стоит?"). С последним высказыванием Михаила я, впрочем, пытался было поспорить, но через пять минут игры безоговорочно капитулировал: действительно, не стоит.



Михаил Федоров, продюсер.



ПРИСТАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД

Тем временем о внутренней сути Smash Cars не было пока сказано ни единого слова. В самом деле, что еще нужно аркадной гонке кроме красивой графики, удобного управления и приличного количества трасс? Однако "Машинки", предлагая игроку все вышеперечисленное, умудряются при этом расщедриться и на бонусы: благодаря основанному на принципе "катись куда хочешь" дизайну трасс, а значит — практически полному отсутствию ограничивающих барьеров (ближайший чекпойнт разыскивается с помощью специальной стрелки-указателя), порой возникают очень любопытные ситуации.

Если, к примеру, срезать где-нибудь дорогу на глазах у удивленных соперников, до того исправно нарезавших одинаковые круги, шустрые AI-водители при случае обязательно воспользуются вашим опытом. — и это лишний раз доказывает, что Сергей Жуков, руководитель игрового отдела Creat Studio, по совместительству отвечающий за искусственный интеллект, в свое время не зря довольно плотно, вплоть до работы на диссертацией, занимался вопросами искусственного интеллекта.

Машинки, помимо упоенного самокатания по пересеченной местности (физическая модель хороша несказанно), умеют подпрыгивать и ускоряться: так называемые "бусты" постепенно накапливаются в процессе гонки и выдаются игроку за особенно красивый удар о корпус соперника. Проведя несколько модернизаций своей подопечной (апгрейдов в Smash Cars ровно три штуки, и все изменения визуально отражаются на неплохо детализированной, насчитывающей порядка 3-5 тыс. полигонов, модели), легко заставить ее прыгать выше и ускоряться быстрее — одним словом, быть паинькой. Запчасти, разумеется, на дороге не валяются и поступают в распоряжение игрока только после уплаты некоторого количества очков, начисленных за высокие призовые места в режиме чемпионата. Схожим образом открываются и новые трассы — все честно и привычно, но от этого не менее увлекательно.

Суть

Достойный (читай: красивый, веселый, интересный) наследник ReVolt родом из России. Кто сказал, что радиоуправляемые машинки умеет делать только NIKKO?

Особенности

Отменная физическая модель, три вида по-разному выкрашенных миниатюрных радиоуправляемых машинок, несколько миров (около десяти трасс), три вида апгрейдов. Очень симпатичный движок (по слухам, приходящийся знаменитому RenderWare троюродным кузеном) с полным набором игровых спецэффектов: пыль, грязь, туман, дождь и едва ли не живое море. Музыкальное сопровождение от рок-группы "Мастер" и некоей известной банды, работающей на стыке industrial и euro-dance.

Системные требования

Будут уточняться и уточняться, но сейчас рекомендуется Pentium III с частотой, близкой к 1 ГГц, и 3D-акселератор, отдаленно смахивающий на GeForce3.

НЕ ПРОЩАЯСЬ

Отлично зная репутацию Creat Studio в области компьютерной анимации (на их счету работа над такими играми, как Civilization: Call to Power, Heretic II, Battlezone, Revenant, Zork: The Grand Inquisitor, Spider-Man, Star Trek: Voyager — ELite Force и др.; а видеоролики к Машиному любимчику Gift заняли второе место на Vancouver Effects & Animation Festival), я просто не мог удержаться от непозволительного для журналиста вопроса: "А будет ли в "Машинках" традиционное сюжетное видео по-Creat'овски?". Спросил и тут же покраснел (ну в самом деле, какое еще видео в аркадной гонке?), ожидая какой угодно реакции, кроме последовавшей.

Михаил Федоров, удивленно вскинув брови: "А как же! Обязательно будут — красивые, качественные, интересные, по высшему классу. Как и сама игра".

И так, знаете ли, убедительно он это сказал, что пришлось поверить. И, разумеется, сделать заход на новую встречу, на Большой Монетной, 16, когда игра примет окончательный облик.



За вычетом нескольких простительных недочетов — блестящая япономанская RTS.



Новая ступень жанра тактических шутеров.



В Rally Trophy ВСЕ ПРАВИЛЬНО.



"ОСТАНОВИТЕ РЕЙТИНГОВЫЙ БЕСПРЕДЕЛ!"

С такой петицией к редколлегии Game.EXE обратился профсоюз североамериканских девелоперов. Обдумав все плюсы и минусы единственно возможного в этой непростой ситуации шага, редакция все же пошла навстречу терпящим бедствие западным специалистам, отправив в заслуженную отставку ветерана рейтинговых сражений Василия М.

Итак, с #1' 2002 г. мы, помолясь, переходим на открытую схему выставления оценок. Отныне и присно в рубрике "Наш выбор": месячная рейтинговая амплитуда, комментарии и примечания судейской коллегии, средневзвешенный УЧУ-балл! Ищите в январском номере Game.EXE:

СУГУБЫЙ МИНИМУМ

0,7 балла, сказочная Cabela's 4x4 Offroad Adventure 2! Даже самая плохая игра не может похвастаться рейтингом, меньшим "1". Поэтому в эту супертяжелую весовую категорию попадает только феерический, отборнейший трэш, рекомендуемый для неукоснительного просмотра. Ибо обязательный культурный пласт!



ЗАПРЕДЕЛЬНЫЙ МАКСИМУМ

5 баллов, Rally Trophy! Если бы не наличие азартного раллийного сюжета в игре, знаменитая московская выставка (ГМИИ им. А.С.Пушкина, 27 ноября — 27 декабря) называлась бы "В сторону Пруста, Моне и Rally Trophy".



ПРОСТО НАШ ВЫБОР

Очень, очень симпатичные 4,6 балла, Battle Realms! Как вы знаете, любая бесподобно красивая и подозрительно похожая на WarCraft 3 RTS всегда может рассчитывать на наш благосклонный выбор.



ОПЯТЬ ДВОЙКА!

2 балла, The Shadow of Zorro! Два пишем, семь на ум пошло: что может быть хуже полноценной "пары"?



СМЕРТЬ ФАШИСТАМ!

Говорят, когда Дюма-отец решился-таки убить своего любимого героя, Портоса, он плакал навзрыд целый день. Испытываю сходные чувства, деинсталлируя **Return to Castle Wolfenstein** (стр. 65). Тем более приятно увидеть игру под Новый год, когда у русских издревле принято чехвостить фрица в хвост и гриву. Как товарищ Биджей "Тамбовский волк" Блажкович.

Пару слов об эстетике (потерпите?). Мне ужасно нравится (привет, Мураками Харуки) воевать с фашистами. Они — идеальные враги. С одной стороны гриба, нацисты являются абсолютным воплощением мирового зла, необходимость их бодрого заборюкания не подлежит сомнению. С другой стороны, обнаруживаем удивительную, достойную здорового восхищения военную машину. У фашистов двигатели от Mercedes, башни танков от Porsche, а униформа от Hugo Boss. Ну никто же не будет отрицать, что Тихонов-Штирлиц в эсэсовской форме — природный секс-символ? А немецкие альпийские бригады? А реактивные истребители? Немцы — нация с крутым замесом, я даже могу допустить, что отборному фашистскому отморозку надо выстрелить в голову не один, а два раза. Плюс мистика она была действительно присуща декадентствующим рейхолидерам. "Шмайсеры" против топоров — гениально! Немцы матерятся на своем амузыкально-брутальном языке, зомби воют, я перезаряжаю винтовку "Маузер" и жду, пока утихнут выстрелы за углом. Без протокола Wolfenstein получает стойкие 5 баллов. От меня лично. С любовью.

Еще один интереснейший шутер месяца, похоже, имеет зуб на американский спецназ. В **Ghost Recon** (стр. 53) хорошо все, кроме террористически настроенных сепаратистов. Стреляют в голову и только один раз. Похоронив все три боевых группы где-то в лесах Абхазии, в гробовом молчании отправляюсь крошить игрушечных фашистов. Кто-то перепутал Рождество и Хэллоуин.

Прилив оригинальных стратегий умудрился соблазнить даже давно не стратегического меня. **Battle Realms** (стр. 48) хороша как новый WarCraft, которого под елкой мы так и не увидели: Санта-Клаусы устали надрывно ржать над рыскающей в поисках свеженькой Blizzard малышней и теперь только слабо икают. **S.W.I.N.E.** поставил и тут же стер — свиньи не такие свиньи, как я искренне надеялся. Здесь, конечно, не обошлось без ОМХ с его подкупающей интеллигентной улыбкой: "**Едва заметной дымной свиньей поднимаются к небесам души погибших хряков. Каждый свин перед смертью успевает пошутить**". Любопытно? — Стр. 75.

AquaNox (стр. 84) мог бы стать новым Privateer. Помешали кошмарные диалоги, рассчитанное на осьминогов управление и невероятно наглые системные требования. Надежда на всплытие потомков Origin меня все еще не оставляет, лишь слабея из года в год и покрываясь все более толстой паутиной.

Наконец, преследующие меня сродни ночным кошмарам автомобильные симуляторы. Размещенное на стр. 59 полотно во славу **Rally Trophy** и так чересчур плещет эмоциями, а вот пару слов о миноритном рекордсмене этого номера, распятом на стр. 90, сказать стоит. **Cabela's 4x4 Offroad Adventure 2** оказалась и лучше, и скучнее, чем ожидалось. Уже не халтура, скорее интересная автосимуляторная инкарнация фаворита секретарш "Пасьянса". И ведь сам не заметил как прошел "Кабелу" почти до конца. Оскоромился.

И, конечно, с Новым Годом, с Новым Дизайном! Классные "стены шотов", правда? EXE

Александр ВЕРШИНИН

NEW YORK RACE (INSPIRED BY THE FIFTH ELEMENT)

www.nyrace.com

Трэш-аркада с претензиями

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,4
Сюжет	1
Музыка	1,7
Звук	1,2
Управление	0,1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1,9

Нелепая сублимация поклонников Люка Бессона из Kalisto Entertainment. Кажется, аркада. Сюда бы еще строчку сочинить. Или две.

— New York Race, mul-ti-pass.
— Да, да. Это наш новый мегарейсер, New York Race (вдохновлен фильмом Люка Бессона "Пятый элемент"!).
— Mul-ti-pass!
— Только что выпустили. Мы обожаем его.
— MUL-TI-PASS.
— Да, он такой харизматичный и обаятельный. Лапочка!
— MULTIPASS!..

КОРБЕН, МИЛЫЙ

Александр ВЕРШИНИН

Вуаля! New York Race (NYR, создан по мотивам блокбастера Люка Бессона "The Fifth Element"). Головокружительно красивый. Шокирующе быстрый. Клаустрофобично трехмерный. Городские гонки, которым позавидовал бы сам старина Carmageddon! Безумного качества текстуры, сотни и сотни ничего не подозревающих о нелегальных соревнованиях неофитов на своих новеньких левитирующих "Кадиллаках", "Мерседесах" и "Лексусах". Жестокая и скорая на расправу, но странным образом предпочитающая "Макдональдс" воздушная полиция. Нереальные виражи. Дикие трюки. Азарт ящиками. Заводной оригинальный саундтрек и Мила Йовович на заднем сиденье!!!

Нравится? Так вот, всего этого в NYR (по следам суперхита Люка Бессона "Пятый элемент") нет и не будет. Расслабьтесь.

ЗОРГ, ВЫ ЧУДОВИЩЕ

Корбен, Корбен. Милый! Как же так, Корбен? Как же это? Дорогуша, что за подстава?

Говорят, у создателей NYR (под впечатлением от боевика Люка Бессона "Пятый элемент") обнаружились известные проблемы с законом. История патетична: посмотрели люди фильм, дюже понравилось. Пришли домой, слепили неказистого вида графический движок, расклеили вырезанные из рекламного ролика физиономии героев и решили продаться. Забыли важное: заплатить Люку Бессону. А тот, бестия, давно уже фильмы сам не снимает, он их про-дю-си-ру-ет. То есть крутит финансы, пока кто-то ваяет киношку под его всевидящим оком. Бессон, само собой, обиделся, а незадачливые авторы игры от страха перед Фемидой зациклились на молитвах в духе "мы боготворим Люка нашего Бессона и его шедевр "Пятый элемент". Гонимые ужасом, разработчики налепили по периметру игровых трасс рекламные щиты от Gaumont, Paco Rabbane, Ralph Lauren, Samsung, Seat и ряда прочих товарищей. Папка с линком на пусковой файл услужливо облагорожена толстым списком веб-сайтов всех спонсоров бравого рейсера. Фу! Противно.

Ну, как говорится, бзззззззъ! Бзззз! Бз! Так им и надо. По таким-то впечатлениям могли хорошую аркаду сделать. Сто раз вышеуказанные импрессии были первосортными, а на выходе получилась опять Kalisto Entertainment, простите за натурализм. Ну что за удивительный парадокс. Корбен, милый, чем калисто ни вдохновляй, все равно калисто будет.

THE OPPOSITE OF "FULL"

Сам по себе вопрос, можно ли делать целую игру "по сцене гонки", остается открытым. Идея абсурдна, но не лишена некоторого обаяния: хочется поскорее увидеть игру по сцене открытия жизненного призвания главной героиней фильма "Амели", или, скажем, финального объяснения между протагонистами гениального киноэтюда Вонга Кар-Вая "Любовное настроение". Впрочем, подобные заказы либо сведут в могилу зачем-то выползшую из оной Kalisto, либо отправят Жене с Кар-Ваем в ближайшую лечебницу с диагнозом "маниакально-депрессивный психоз". Первое желательно, второе недопустимо: предложение снимается с повестки дня.

Корбен, милый, дело ведь в странном восприятии авторами NYR замусоленной гоночной сцены. Там, где всем видится скорость, безудержное водительское ловкачество Брюса В. и соблазнительные своим затрудненным движением воздушные улицы Нью-Йорка, парубки Kalisto зрят совсем иные мастерписы. Им бредятся шесть или семь гравицап, носящихся по слегка анимированным, но абсолютно пустым закоулкам некоего лабиринта. Отчаянно похоже на крысиные бега в условиях невесомости: добавленная пара степеней свободы слегка подклинивает неготовые к подобному упражнению четвероногие умы. Корбен, Корбен, какие, на фиг, новинки! Descent ввел в обиход движение в хорошо текстурированных трех осях уже целую вечность назад, — установка в features игры подобного ноу-хау сравнима разве что с попыткой пьяного вспарывания собственного живота белым поклонником японской культуры. Kalisto же выполняет перформанс с достойной горячего аплодисмана идиотической улыбкой на устах.

Авторское самоуничижение продолжается благодаря блестящей затее с раскладкой управления. Дежурная шутка: капая слюной и слегка

Мнение об игре

"Это смешная маленькая аркада, но устаешь от нее невероятно быстро. Несмотря на видимое разнообразие трасс, геймплей остается ровным, даже несколько занудным. Одноразовое изделие!" – заключает некто Мартин "Mouse" Тейлор (Martin Taylor) с сайта **Eurogamer (www.eurogamer.net)**. "6/10", ни баллом больше.



Их всех как-то выстреливает, а меня все не выстреливает. Корбен, милый, почему?



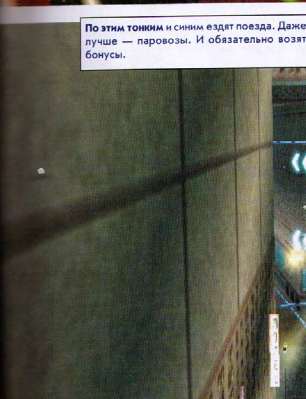
Скриншот на коробку с игрой. Машинки картонные, увиденному не верить.

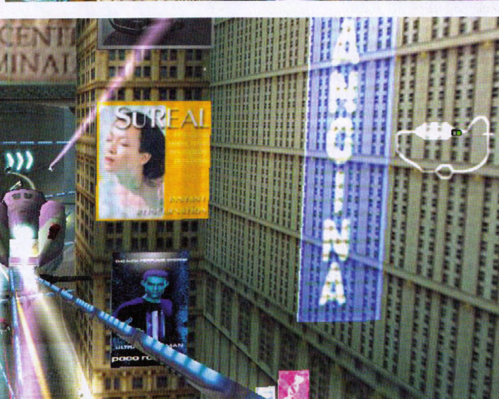


Шеф, по тормозам! Паркуйся к правой обочине, да побыстрее!



Графика сложнейшая. Только почему мой бесколесный утюжок едва виден? Как управлять прикажете?





По этим тонким и синим ездят поезда. Даже лучше — паровозы. И обязательно возят бонусы.

Мнение об игре

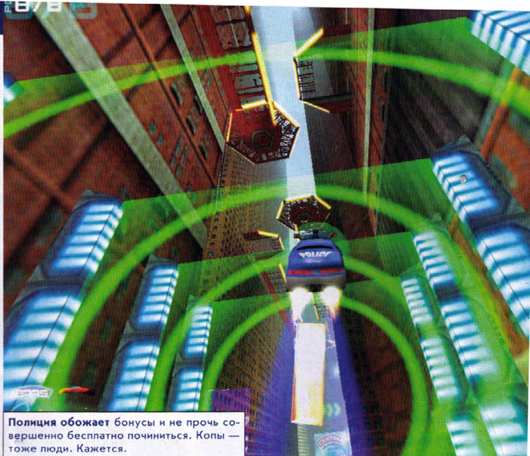
"...Во многом авторы игры выступили позорно. Например, чемпионат можно было бы реализовать куда удачнее! Побольше возможностей развития, шанс апгрейдить автомобили - и NY Race засверкала бы! А так получается сравнительно красивая конфетка, рассасывающаяся в течение пяти минут. Жаль!" Корреспондент сайта **Gamesdomain (www.gamesdomain.com)** Стив Хилдрю (Steve Hildrew) скорбит вместе с нами... Степан, не переживай так!

пыхтя от умственного перенапряжения, игрок наконец устанавливает удобное ему сочетание клавиш в setup. Хо-хо-хо, как непременно сказали бы новозеландские Санта-Клаусы, не шлепни им по губам местное правительство. Внешняя оболочка NYR живет своей собственной жизнью и к внутренностям программного пакета никакого отношения не имеет. Ведь разработчики уже приготовили для вас четыре варианта раскладки клавиатуры. Не нравится? Не играйте — мы вас не звали.

МОЛОДОЖЕНЫ? ЭТАЖОМ НИЖЕ, ПОЖАЛУЙСТА

Лифты снуют вниз и вверх по стенам. Поезда увозят бонусы. Гигантские молотилки молотят какую-то снедь прямо посреди улицы. Вода сочится из ближайшей сточной канавы. Ни солнца, ни дорожного движения дизайнеры игры придумать не смогли, кончилась жидкость для фантазирования. К тому же гораздо веселее уворачиваться от исполинской железяки, чье функциональное предназначение неизвестно даже ей самой. В этом видится глубокий философский подтекст.

Чемпионат подливает в жбан новые трассы, количество кругов и колымаги. Не удивил. Каждый следующий уровень сложности приходится проходить на дежурной подборке удивительно уродливых катафалков. Процесс гонки утомительный, бесконечно самоцитирующийся. Отстал на старте, съелбонус ускорился, съелбонус убил соперника, съелбонус ничего не понял. Трассы приходится заучивать назубок: то и дело впавшие в



Полиция обожает бонусы и не прочь совершенно бесплатно починиться. Копы — тоже люди. Кажется.

рабочий экстаз дизайнеры придумывают столь премудрый вывих "магистрали", что следующие пять минут слегка обалдевший конкурсант проводит в тщетных поисках той щели, куда он должен бы лихо юркнуть по замыслу архитекторов.

ПРОЗРЕНИЕ

Может быть, Kalisto в полном составе смотрела какую-то другую версию "Пятого элемента"? Быть может, именно за это и клюет их Бессон?.. Все очень просто: между сценой бешеной погони полицейских за такси и New York Race нет ничего общего, кроме модели таксомотора и имени "Корбен Даллас".

Остается лишь посетовать на патологическую неспособность большинства программирующих индивидуумов решить проблему переноса изюминки кинематографической в область виртуального пространства. Лицензии выдаются либо племяшкам-упырям, либо намеренно продаются самым бесталанным людям в индустрии. Так или иначе, но игры по фильмам, за редким исключением, не живут. Вспомните хотя бы Starъ Trekъ.

P.S. Корбен, Корбен. Ему не больно? Точно? С ним все будет в порядке? Ой, ну прости, прости...



Закажите ящик "Оранжины" вон тому парню, который только что сдетонировал. Ему бы освежиться.

Разработчик	
Kalisto Entertainment	www.kalisto.com
Издатель	
Wanadoo	www.wanadoo-edition.com

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+, 600 Мбайт на жестком диске.

BATTLE REALMS

http://battlerealms.ubi.com

RTS



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,9
Сюжет	4,4
Музыка	4,3
Звук	4,7
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,6



За вычетом нескольких простительных недочетов – блестящая япономанская RTS, исполненная аутентичных стиля, атмосферы и эстетики безумных martial arts-фильмов конца восьмидесятых – начала девяностых. (И остро модных сейчас, если вы меня спросите.)

Секрет и смысл классических гонконгских мордобойных киноэпохалок кроется в их принципиальной невменяемости. Чоу Юн-Фат (Chaw Yun-Fat) прогуливается по верхушкам бамбуковых дерев. Джет Ли (Jet Li) летает по воздуху не хуже Sturmovik'a. Ю Ронггуанг (Yu Rongguang) единолично раздает страшенных известно чего целым многотысячным маньчжурским армиям. "Белые обезьяны" в это время лишь восхищенно пощелкивают клювами и хлопают друг друга по рыхлым, не знающим штанги плечам.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ОБЕЗЬЯНЫ

Андрей ОМ

Эстетика и, что ли, дух фильмов с названиями вроде "Siunin Wong Fei-hung tsi titmalau"[1], нельзя не отметить, переданы Liquid и Эдом дель Кастилло (Ed del Castillo) с умопомрачительной скрупулезностью. Вот Джет Ли в "Fong Shi Yu II: Wan fu mo di"[2] срывается с горы ящиков. Ваш панъевропейский мозг уже подсказывает зрительным нервам, что "щас он кааaак...". Вместо этого камера показывает, как Ли, летя спиной вперед к земле, пинает вверх один ящик за другим, метко язвя тарой оставшегося наверху злодея. Аналогичный эффект в Battle Realms (BR): отправляя в бой армию, вы крепко зажмуриваете глаза от ужаса и искренне надеетесь, что хоть один юнит вернется с побоища живым. Финал не прогнозируем: уровень агрессивности солдат не подлежит регулированию, а инстинкт самосохранения, возможность передвигаться формациями и все прочие условности западной цивилизации ампутированы у них при рождении, поэтому продолжительность жизни среднего юнита в BR не превышает пяти — семи минут. В самом деле, какого черта! Или мы не ниндзя-черепашки?!!

HUANG FEI-HONG ZHI TIE JI DOU WU GONG[3]

BR вылизана разработчиками до состояния глянцевого блеска. В английском языке есть слово "slick" — так вот, игра является его прекрасной иллюстрацией: каждая травинка ландшафта, каждый камешек на речном дне, каждый лист на каждом дереве, порскающая из-под ног псов-призраков мелкая лесная сволочь, тени от облаков на земле, капли дождя (дождь, кстати, честно заливает все зажженные в игре огни) — все это выглядит настолько сочно, вкусно и аппетитно, что после каждого кадра вам хочется промокнуть губы салфеткой и пригубить beaujolais. Весело крутящиеся вокруг друг друга пункты меню можно демонстрировать на проекционных экранах в лондонских клубах повышенного концептуализма, вроде Cargo. Скроллинг экрана мягок, ласков и вкрадчив, как звуки, издаваемые ВИА State of Bengal, — при этом следует отметить, что фокусов с камерой игра не приветствует. Крутиться запрещено, по каковой причине ландшафт всегда повернут к вам наиболее выгодным своим ракурсом.

Юниты — отдельная песня. Модели отличаются дикими прическами, ужасного вида гигантским оружием в руках и пугающе реалистичной анимацией: определенно, в течение последних двух лет в подвале Liquid скакал обклеенный датчиками какой-нибудь пьяный мастер, взятый на полставки. Даже в состоянии покоя войска выделывают невероятные вещи: жонглируют двуручными мечами и светящимися спецэффектами, сидят на корточках, беспокойно озираются по сторонам. Наведите на них курсор — и ужимки прекратятся, а старослужащие, поспешно отряхиваясь, вытянутся перед нами во фронт. (На первом месте по аттрактивности, вне всякого сомнения, Самураи: будучи предоставленными сами себе, они забредают в реку, ложатся там на дно и медитируют, пока ояхбун в нашем лице не призовет их на действительную военную службу.)

В бою же творится и вовсе страшное: кто-то горит, кто-то расплывается по идиллическому ландшафту чернильными кляксами, кто-то исполняет шаманские пляски вокруг шеста, все избивают друг друга чем и по чем попало — уследить за всем этим невозможно, в результате чего наблюдателя и участника боевых действий быстро настигает чаемое Кастилло и его друзьями просветление.

Мнение об игре

Стив Баттс (Steve Butts) с **PC IGN (pc.ign.com)** отмечает, что красивости игры выполняют и практические функции: "К примеру, по усилившимся птичьим воплям и суете лесных зайцев вы сможете определить, что кто-то приближается с явно враждебными намерениями. Потом, заметив, что собирается дождь, лучше отложить наступление на некоторое время: непогода может свести на нет все ваши труды по запуску во вражьи здания "красного петуха". Финал закономерен: оценка "8,7/10" и Editor's Choice.

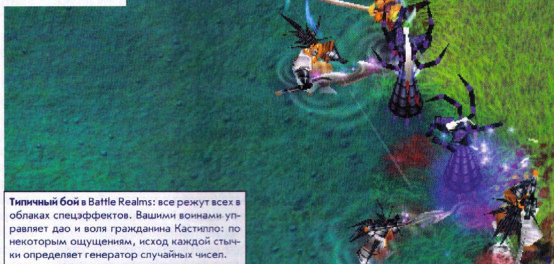
[1] "Железная обезьяна", 1997 г.
[2] "Легенда-2", 1993 г.
[3] "Смертельный китайский герой", 1993 г.



Прогулка за "инь-янь points" во вражьи огороды. В отличие от Myth, кровища постепенно впитывается в ландшафт.



Среди специальных умений канониров есть такие немаловажные вещи, как плевки горящим самогоном и открывание пивных бутылок при помощи глаза.



Типичный бой в Battle Realms: все режут всех в облаках спецэффектов. Вашими воинами управляет дао и воля гражданина Кастилло: по некоторым ощущениям, исход каждой стычки определяет генератор случайных чисел.

Рельеф дает реальные тактические преимущества тому, кто догадается грамотно его использовать. Прохожие из Клана лотоса дохнут, не успев сказать "здрасьте".

Мнение об игре

Некоторые дополнительные черты родства Battle Realms с жанром РПГ отмечает наш старый знакомый с **GameSpot (www.gamespot.com)** Грег Касавин (Greg Casavin): "Некоторых юнитов вы можете наделить специальными артефактами с ограниченным временем использования. Так, самураю можно вручить специальный хрустальный меч, который производит адские разрушения, отбирая взамен здоровье у своего владельца, а лучникам разрешается за дополнительную плату докупить боеприпасов повышенной бронебойности. Учитесь использовать такие штуки – очень помогает". Итоговая оценка: все те же "8,7/10".

XIN LIU XING HU DIE JIAN[4]

Поначалу вы всерьез начинаете думать, что давно не видели игры, которая с такой легкостью слушалась бы руля. Овладев мастерством расстановки waypoints, вы добиваетесь того, что поселение функционирует без малейшего вашего участия: новорожденные крестьяне в характерных конических шляпах сразу устремляются в Dojo, оттуда, понукаемые алгоритмом путенахождения, следуют в Alchemist Hut, после чего уже в образе Dragon Warriors отправляются на патрулирование территории. Мы изредка поглядываем на них сверху с отеческой улыбкой, параллельно рассеянно перелистывая страницы "Охоты на овец" Харуки Мураками.

Все меняется, когда дело доходит до вооруженных столкновений. Мураками летит в угол. Нет формаций. Не получив приказа "Stand Ground", войска в полном составе с ревом кидаются к замеченному врагу, будь то почти беззубый водонос или тяжело бронированная сторожевая башня. Никто, даже критически важные для завершения миссии герои, не умеет отступать, а потому все сражаются до последней капли своей крови и наших нервов. Выцелить курсором в бою никого невозможно — суетятся! Особо важных персонажей приходится превращать по [Ctrl + цифра] в тактические группы из одного человека. Гейша-врачевательница не отличается инициативой, а наставлять ее на путь истинный мануально в силу вышеописанных причин совершенно некогда. Жаль, в Liquid не знают песни ВИА "Гражданская оборона" "На мясокомбинате я работаю свиньей". Очень соответствует случаю.

Почему девелоперы, выдав нам совершенные рычаги управления сельским хозяйством, начисто лишили потребителей контроля за боевыми действиями, знает, вероятно, только Конфуций.

[4] "Бабочка и меч", 1993 г.
[5] "Повелитель Ву-Танга", 1993 г.

YI TIAN TU LONG JI ZHI MO JIAO JIAO ZHU[5]

В.п.с. всегда относился к RTS с неограниченными ресурсами с крайним подозрением: в ста процентах случаев это означает полное отсутствие намека на баланс и безраздельное властвование "рашей", а значит, скорую и мучительную гибель игры под ножами .EXE-хирургов. Для преуспевания в BR вам необходимы три вещи: вода (местные водоемы вычерпать невозможно), рис (поля нельзя выкосить "под ноль") и поголовье пейзан (производится бесплатно и автоматически в специализированной хижине без малейших трудозатрат с нашей стороны монитора, единственное ограничение налагается на максимальную численность поголовья). Форменное то есть чучхе. Главным зданием BR, таким образом, становится крестьянородильный дом, что приводит к любопытным последствиям: растерзав враждебное поселение, мы садимся ждать надписи "You win", которая не спешит появляться. Греша на "последнего алиена" и поминая вербально его близких родственников, мы отряжаем небольшой отряд на поиски мерзавца... В результате чего натыкаемся на хорошо укрепленный вражеский стронгхолд там, где его еще пять минут назад не было. Дело в том, что при первых же признаках опасности контролируемые AI рисоводы разбегаются по лесам, где быстро строят резервные Peasant Huts, стремительно разрастающиеся в крупные поселения. Так бы вы и гоняли находчивых строителей часами по немаленьким картам, если бы не тактический совет от вашего ученого обозревателя: обязательно патрулируйте рисовые поля! Остальное приложится.

Ситуация любопытна еще и тем, что местная сельскохозяйственная деятельность не отличается высокой рентабельностью: накопленный рис и сбереженную воду нельзя потратить на самое чаемое — апгрейды войск.

Здесь мы подходим к главному — уникальной для нашего многоопытного жанра системе накопления опыта. Читайте по губам: основной ценностью в BR являются этакие шарики, располагающиеся в интерфейсе по соседству с символом "инь-янь". Указанные "шарики" (в просторечии — ing/yang points) выдаются нам только за ратные подвиги, причем в количестве, заметно увеличивающемся по мере удаления боевых действий от нашей городской мэрии, — таким недвусмысленным способом игра объявляет о своей благосклонности к любителям дерзких атак и партизанских вылазок. "Шариков" никогда не хватает, и вам нужно постоянно и мучительно решать, на что их потратить: увеличить, к примеру, убойную силу пузатых Powder Keg Cannoniers или сделать гейшу менее чувствительной к прикосновениям колюще-режущего оружия?.. Схема выглядит неказистой только на первый, поверхностный, взгляд: проведите с игрой пару дней — и вы начнете с яростью берсеркера бросаться на амбразуры, скажем, в Galactic Battlegrounds, где за это не полагается никаких премиальных.

Крайне новаторским образом реализована дрессура боевых юнитов. Если вкратце — все они ведут свой род прямиком из крестьян, подобно членам КПСС с 1914 года. В нашем распоряжении с десяток специализированных тренажерных залов: даже посетив один из них, пейзанин становится боеспособной единицей. Дальнейшими ступенями его карьеры могут стать повторное и, скажем, третьекратное обучение в других хижинах и следующее за этим превращение в Самурая или там Kabuki Warrior (натурально то есть носят маски кабуки и совершают характерные телодвижения). Это работает: создание серьезной армии требует времени и планирования, чего Liquid, судя по ранним интервью, и добивалась с самого начала.

В процессе получения высшего образования подопечные с легкостью меняют пол: так, входящие в Geisha Bathhouse крестьяне покидают строение уже в женском обличье. Всех сомневающихся я опять же отсылаю к классическим гонконгским боевикам, где бритый Джет Ли иногда переодевается женщиной и успешно дурачит таким образом даже самых истовых наблюдателей.

Жанр такой. EXE

Разработчик	
Liquid Entertainment	
www.liquid-entertainment.com	
Издатели	
Crave Entertainment	www.cravegames.com
Ubi Soft	www.ubi.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Системные требования

Windows 98/2000/ME/XP, Celeron 400 (рек. Pentium III 750+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0a, 600 Мбайт на жестком диске.



MEGARACE 3

http://megarace3.cryogame.com/uk/Megarace3.html

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,1
Сюжет	3,5
Музыка	2
Звук	3,8
Управление	3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,9

Не самая удачная игра на тему гонок будущего, слишком похожая на WipeOut и не имеющая почти никакого отношения к серии MegaRace. Неплохой движок, поганый дизайн, много бестолковых трасс и посредственная играбельность. Постаревший, но все такой же сумасшедший Лэнс Бойл прилагается бесплатно.

Когда имеешь дело с играми, подобными MegaRace 3 (MR3), очень трудно не сорваться и не начать называть их какими-нибудь более подходящими именами. Например, "WipeOut XP". Уж если "сам" Дерек Смарт не погнушался намедни объявить о разработке Battlecruiser XP в двух частях, то чем хуже мы?

ПСИХОЗ

Михаил СУДАКОВ

Следует сразу же оговориться, что со "своими" предыдущими частями этот MegaRace имеет очень мало общего: по сути лишь слова "футуристические гонки" в графе "Жанр" да незабвенного Лэнса Бойла в качестве ведущего шоу. Последний, впрочем, за прошедшие с выхода MR2 годы изрядно постарел и приобрел дикую прическу в стиле "растут в поле елки", однако сумасшедшего огонька в глазах и маниакальной физиономии не лишился, за что ему огромное персональное спасибо.

ПОТУГИ

К созданию давно ожидаемого продолжения легендарной серии Cryo подошла со всей ответственностью. Идея снабдить каждого "мегарейсера" (так здесь называют болиды) тремя режимами трансформации (атакующим, защитным и скоростным), безусловно, содержит в себе некое оригинальное начало — по крайней мере игры с подобными выкрутасами встречаются не каждый месяц.

На словах все выглядит довольно привлекательно: по нажатию одной из трех клавиш несущийся на полной скорости болид, и так изрядно смахивающий на помесь каракатицы с тараканом, хитрым образом трансформируется и приобретает возможность осыпать соперников ракетами, облачаться в загораживающее весь обзор защитное поле или немного ускоряться, что, как легко догадаться, зависит исключительно от выбранного режима.

Трасса при этом усеяна всевозможными бонусами ("аптечками", "энергетическими шариками", которые позволяют вытворять вышеописанные чудеса чаще, чем обычно, и прочей рухлядью) так, что не протолкнуться. Обладатель "мегарейсера" с хорошим показателем Handling — а без него управление болидом превращается в некое подобие аттракциона "Автодром", — вовремя сообразив, что из всех трансформаций самой главной является Speed, способен в считанные секунды накачаться бонусами и энергией по самые уши, обеспечив себе гарантированную победу и хорошую пенсию к старости. Кто-то сказал: "Разнообразие игровых возможностей"? Нет, почудилось.

В ОТЛИЧИЕ ОТ

А вот как обстоят дела в суровой, будь она проклята, реальности. Для затравки всегда славившаяся своим нетрадиционным подходом ко всему на свете Cryo запретила доступ к любым игровым режимам, кроме скучнейшей, надоедающей уже после одного заезда "Практики" (здесь нас учат управляться с "мегарейсером": выжить в течение круга, убить двух противников и так далее). С превеликой неохотой обучившийся контролю над MR3 игрок остается один на один с классической "Аркадой" и невменяемой "Катастрофой" (цель — в полном одиночестве пронестись по напичканной ловушками трассе, выжить и успеть к финишу за отведенное время). Желаете сделать блестящую "Карьеру", чтобы позабавиться с апгрейдами и прочей непременной атрибутикой этого режима? Терпение, терпение и еще раз терпение.

Что касается собственно гонки, Cryo нет равных и здесь: порой создается впечатление, что программисты физической (или, если уж речь идет об агрегатах будущего, псевдофизической) модели руководствовались при ее разработке одним-единственным принципом: сделать НЕ ТАК, как у других. Не то чтобы лучше, а именно НЕ ТАК. Болид ведет себя развязно: трясется на неровностях, как будто позабыв о своем антигравитационном происхождении, отскакивает от стенок теннисным мячиком (зачастую разворачиваясь на 180 градусов), постоянно вылетает с трассы (взрывается? — о да!), а иногда, неудачно заскочив в одну из труб или на нее (весьма, кстати, популярный элемент местных трасс), начинает носиться в поперечной плоскости этакой свихнувшейся белкой.

И под занавес — милейшая симуляция повреждений, благодаря которой "мегарейсер" с подбитым левым двигателем начинает полыхать оранжевым пламенем на пол-экрана и неумолимо крениться вбок. Хвала всем святым, что в MR3 нет отрывающихся антикрыльев, иначе пришлось бы часто и подолгу летать.

КУБИКИ

Единственное, чем худо-бедно может похвалиться MegaRace 3, так это собственным движком. Тут разработчикам стыдиться практически нечего: трассы выглядят ярко, броско, а спецэффекты тратятся вхолостую на любой пустяк. Другое дело, что, проведя за игрой не-

Мнение об игре

"Злосчастная концептуальная вычурность, загубившая не один десяток французских аркад и квестов, в полной мере сказалась на состоянии здешних уровней", - делится сокровенным некто Nomad с сайта **Absolute Games (www.ag.ru)**. Рейтинг игры: 5,5/10.

Мнение об игре

Посетитель посвященного виртуальному мотоспорту форума по кличке Sycadelic не жалеет эмоций: "Игра абсолютно кошмарна! Чем-то она напоминает Motocross Madness 2. Только MM2 была отличной игрой, в которую можно было рубиться несколько дней подряд. А в ЭТО я не смог играть и десяти минут!"

которое время, начинаешь всерьез беспокоиться за душевное здоровье создателей: очевидно, дизайн трасс делался в расчете на людей подготовленных, съевших на психоделических видах не одну собаку, — а как иначе объяснить бестолковое нагромождение самых странных объектов и полнейшее отсутствие единого стиля даже в пределах одного уровня?

Дизайнеров кидает от ботаники к анатомии (кататься по внутренностям грызуна — то еще занятие), затем к химии, огромным детским игрушкам и кротовым ходам. Наводит на четкие ассоциации то ли с Innerspace, то ли с Honey, I Shrunk the Kids, — Голливуд правит миром!

Увы, наблюдать это буйство дизайнерской мысли несколько грустно. Потуги Cryo придать своему детищу как можно более разухабистый вид заканчиваются там, где начинается раздражение игрока, вынужденного перепрыгивать трамплин за трамплином, постоянно ввинчиваться в очередной спиралевидый отрезок трассы, раз за разом срываться в пропасть и стучаться носом о так некстати возникшее препятствие. Есть подозрение, что авторы трасс в детстве так и не наигрались в кубики и конструктор "Сделай сам", выместив свою разрушительно-креативную энергию на несчастную, стонущую от собственной несуразности игру. Которую, кстати, откровенно жалко. EXE



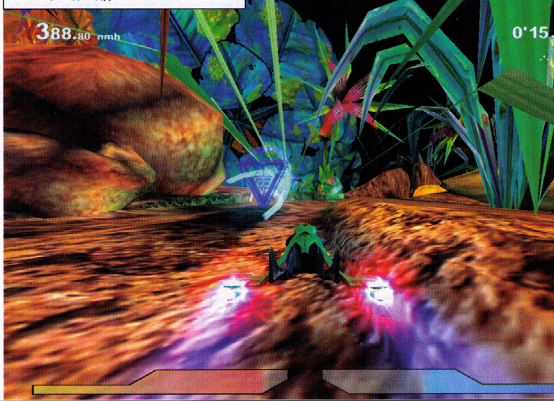
В этом проклятом месте мой "мегарейсер" падал в пропасть раз семь. И два раза после этого "восстанавливался" аккурат посреди нее.



Читателю, угадавшему (не посмотрев в игру!), подо что стилизована эта трасса, .EXE-редакция... не обещает никакого приза. Одно лишь сплошное уважение.



Гимн маразматической сущности MR3: после этих кукол пойдут боксерские перчатки, а ведь это даже не "игрушечный" уровень...



Одна из трасс Catastrophe набита цветочками и камнями по самое "не балуйся". Симпатично, но до одури бестолково.

Разработчик
Cryo Interactive www.cryo-interactive.com

Издатель
Dreamcatcher www.dreamcatchergames.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 550 Мбайт на жестком диске.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

www.ghostrecon.com

Тактический шутер



РЕЙТИНГИ

Сложность	профессиональная
Графика	4,8
Сюжет	4,3
Музыка	4,5
Звук	4,8
Управление	5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,8



Новая ступень жанра тактических шутеров. Изменилось все: это не просто радикальный фэйслифтинг серии, нет, это – следующее поколение игр Red Storm. Мир никогда не будет прежним после выхода Ghost Recon? – Однозначно не будет!

Бедные, бедные вы наши читатели, с чего же вы будете начинать свое чтение о самом противоречивом, самом лучшем и попросту самом-самом сиквеле года? За неимением привычной парадной площадки придется вам стартовать вот с этой запасной. Tom Clancy's Ghost Recon разбил мое представление о Red Storm Entertainment как о компании, которая уже создала свои лучшие игры. И ниже мне предстоит рутинная, без развлечений и лирики, работа: по буковке вколотить в ваши головы новое представление о Red Storm Entertainment как о компании, которая сделала Ghost Recon (GR).

ПОДТВЕРЖДЕННОЕ УБИЙСТВО

Фраг СИБИРСКИЙ

Думаете, сейчас пойдет классическая пластинка "Ghost Recon настолько же выше коротышки Rogue Spear, насколько атлет Rogue Spear был сильнее Rainbow Six"? Ничего подобного. Rainbow Six и Rogue Spear — одна линия движения, Ghost Recon — совсем даже другая. Можно часами говорить только о нововведениях Red Storm во всем ЖАНРЕ тактических шутеров, зачем же сюда приплетать отличия от Rogue Spear? Это все равно что сравнивать Rainbow Six и Operation Flashpoint.

И вообще, "сиквелом" GR можно именовать лишь для краткости. Не каждый снесет частое повторение слов "альтернативное развитие серии". Как и любая игра Red Storm, GR вызвала атомный взрыв рецензий: далеко не все они восторженные (GameSpot (www.gamespot.com) вовсе опозорился, а IGN (www.ign.com) расписался в слабоумии), зато практически во всех царит пустословие на уровне "открытые пространства в GR более открытые, чем они были в RS".

И только в одном (!) случае некая Geek Girl (!!) с сайта CG Reviews (www.cgreviews.com) действительно поняла GR (см. наши "Мнения"). Я же сформулирую сущность Ghost Recon так: этой игрой Red Storm обратила жанр в пепел и из пепла создала империю.

ФИГУРА УМОЛЧАНИЯ

Дабы поместить в лакированную рамку подробный разбор GR, мне пришлось существенно сократить доказательную базу. За бортом остались анализ оружейных марок (скажу только, что в GR три снайперских винтовки и четыре пулемета, об одном из которых я в жизни не слыхивал) и географических прихотей Red Storm (от Вильнюса до Архангельска). В текст должна была войти всеобщая история многопользовательского режима GR — каркас невероятных случаев из моей обширной практики и множества тактических советов. От многого пришлось отказаться: и от имен любимых бойцов, и от руководства по радикально обновленному тактическому интерфейсу RoE (Rules of Engagement). А он обновлен настолько, что сперва кажется, будто в GR вообще нет тактического руководства звеньями.

Да, RoE здесь тщательно, с большой любовью, замаскирован: так разведчик прячет свеженький труп. Зато, все же отыскав в ящике правила ведения боя, одним движением, без всякой спутниковой карты, заставляешь скотоподобных ассистентов проявлять чудеса осторожности/героизма, а не только аккуратно подсчитывать за тобой покойников. Тактическое управление в GR хоть и неочевидное, зато очень гибкое, чуткое к ситуации.

Но главное: нисколько не отстает и аналогичная система на службе врага. Нововведение, и еще какое! Между прочим, Ghost Recon — единственный пока шутер, в котором "террористы" пользуются детекторами движения. Наконец, они просто дьявольски умны и тактически подкованы.

Совсем не буду я рассказывать и о болезненном внимании Red Storm к распределению наград, орденов, званий, лычек и нашивок "сотый убитый террорист" между выжившими бойцами, о духовном и физическом совершенствовании наших уцелевших самураев. Ручаюсь, игры под рекламным клеймом "Tom Clancy" — единственные шутеры, где вы заново бросаетесь в кошмарное побоище только потому, что при прошлом, успешном в целом, заходе фаворит оказался ранен и не сумел набрать должное число очков опыта. В Red Storm учли стоны поклонников Динга Чэвеза, который недостаточно активно развивался в Urban Operations[1], отчего вырос дегенератом в Black Thorn[2], да и возвели в GR заботу о бойцах в степень материнской.

[1] Tom Clancy's Rogue Spear: Urban Operations Mission Pack, официальный аддон.

[2] Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn, официальный аддон.







Погодные эффекты, дымка и природные светила красят лесмассивы не меньше, чем сквозная пальба из M-249 или идеально вписанный снайпер, этакий стог сена с вольно торчащей СВД. Посмотрите, кстати: модели и снаряжение бойцов в GR вовсе не такие комплексные, как во Flashpoint. В GR они всего лишь фантастически красивые, да и только.

Единственная система в тактических шутерах, которая может поспорить с новым RoE, была обозначена в SWAT 3: Close Combat, но там она была разработана исключительно для боя в замкнутом пространстве. А в GR, как верно подметили западные коллеги, пространства весьма и весьма открытые. Вы, наверное, даже не представляете себе, насколько...





Кремля не покажем, и не просите. Но вот вам ГУМ. Наличие Кремля и ГУМа связано с обнаруженной в титрах GR низкооплачиваемой должностью "советник по русской аутентичности" (ей-богу!). А что вы хотите — ВСЕ "террористы" GR ходят в тельняшках и обращаются с произнесенным без акцента вопросом "Ты кто?" к вышеупомянутому кусту с СВД!







STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

www.lucasarts.com/products/battlegrounds

RTS



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	4,3
Музыка	4,3
Звук	4,7
Управление	4,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,4

Результат страстной любви гарантирующей приличные продажи торговой марки Star Wars и гарантирующего многомиллионные продажи движка Age of Empires/Kings. От мамы – высокая аддиктивность, от папы – общая шустрость и системные требования в два раза ниже, чем у MS Excel. Между прочим, без малого "Наш выбор".

Человеку понимающему играть в Galactic Battlegrounds (далее — GBG) мучительно. В битве за Набу участвуют X-Wings, до изобретения которых — примерно сорок лет. Дроиды Торговой федерации возделывают зерновые и не дураки потребить мяса. Верх святотатства — у Tie Fighters наличествуют щиты!.. На вопрос о собственной аутентичности игра отвечает невразумительным мычанием и неуклюже разводит руками: "Так ить тово"...

ДОСТАТЬ КОРОТЫШЕК

Андрей ОМ

Основные акценты, однако, расставлены в GBG верно: кампания трансгалактических кретинов Gungans, омерзительно коверкающих английский язык ("Yousa ordered mesa?" — убил бы), проходится вашим обозревателем с выражением крайней гадливости на лице. Профессиональный долг, да. По одной из версий, кинематографический Episode II первоначально должен был иметь в качестве подзаголовка следующее: Jar Jar's Big Adventure. Неправда ли, хочется срочно принять контрастный душ?

И, напротив, музыка сердца — блестящие имперские миссии. Гремит Лондонский симфонический. С грохотом топчут повстанческие сельпо шикарные AT-AT. Страшно дышит из сабвуфера Дарт Вейдер. "Together we shall rule the Galaxy". По коже ползают восторженные мурашки размером с мяч для симгольфа. Браво.

ЗДРАВСТВУЙ, МОЯ МУРКА

...А так, конечно, AoE как AoE. Для наглядности возьмите знаменитую рецензию нашего издания на AoK: Conquerors и замените там Уильяма Уоллеса на Чубакку. Четыре эпохи-"технических уровня". Шесть народностей-"цивилизаций", каждая с персональным миноритарным бонусом. С чувством глубокой внутренней радости понимаем, что лесоповал активно практикуется и в далекой-далекой г.: система ресурсов перенесена из игры-донора без малейших поправок (при этом я молчу о том, что на Хоте и Татуине деревья в принципе не растут). Некоторые миссии, кажется, позаимствованы из Age of Kings народным методом "copy-paste": так, в самом начале повстанческой кампании мы проводим гражданку Лею Органу (Lea Organa) в безопасное место сквозь густо населенную врагами лесную карту. Соответствующие рефлексы вдруг просыпаются от спячки и норовят обозвать вселенскую принцессу просто Жанной.

Роль Monks в GBG исполняют джедаи и ситхи: помимо насильственной смены вражеской политической ориентации, они активно пользуются lightsabers, — фактически, натравив Дарта Вейдера на стадо вуки из полусотни голов, вы можете отложить мышь, взять в руки пилочку и предаться холе ногтей. Случится закономерное. К слову, несколько реабилитировался в моих глазах краснорожий Дарт Мол, каковой в течение одной из миссий с видимым удовольствием шпыняет и мучает какого-то высокопоставленного гунганского недоделка.

Чтобы несколько смирить джедайское буйство, LucasArts предлагает пользоваться bounty hunter'ами — последние претворяют в жизнь наказ Хана Соло о том, что никакой светящийся антиквариат не поможет против хорошего бластера.

Здесь нужно отметить, что в отличие от своей средневековой прабабушки GBG населена преимущественно юнитами дистанционного воздействия: изрыгаемые некоторыми из них толстые зеленые лучи помогают против зданий, синие — против техники, красные же оказывают благотворное воздействие на пехоту.

Обладание подобным сокровенным знанием позволит вам одерживать поистине удивительные виктории.

THE FORCE IS STRONG WITH THIS ONE

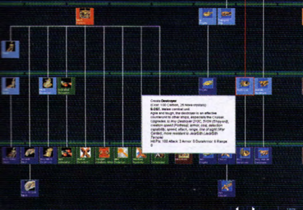
Очень хорошо ведет себя генератор случайных skirmish-карт: на Дагобе можно наткнуться на хижину Йоды, в ландшафтах Татуина раскиданы бесхозные sandcrawlers, которые можно седлать, вспоминая добрым словом игру Z. Простор для манипуляций героями: в первой же созданной миссии я натравил молодого Оби-Вана на пожилого Оби-Вана. Arts определенно на месте (притом самого нетривиального характера), но куда, спрашивается, смотрит Lucas?!

В игре наличествуют похвальные попытки диверсифицировать и сбалансировать применение войск: в частности, у подножия одной завалящей охранной башни можно похоронить до нескольких десятков пехотинцев, а военно-воздушные юниты сбиваются только специально предназначенными для этого устройствами, что впервые, кажется, в истории RTS делает воздушные налеты не лишенными смысла.

Где-то здесь игра начинает усиленно напоминать вам, что не зря она

Мнение об игре

Корреспондент наиболее авторитетного и обширного сайта о Star Wars **The Force Net (www.theforce.net)** Марк Айзексон (Mark Isaacson) замечает, что "в механизме игры есть несколько странностей. Во-первых, странно ведут себя воздушные юниты: как будто ползают прямо над головами пехоты. Во-вторых, есть проблемы и у наземной техники: танки любят застревать на ровном месте, а посланный вами на передислокацию отряд часто разбредается по лесам, где становится добычей дичи". Финальная оценка тем не менее высока: "89/100".



Престрашных размеров технологическое древо. Авторы говорят, что на треть больше, чем в AoK с аддоном, вместе взятых. Сразу хочется всего.



Критерий победы в одной из миссий — возведение прямо перед дворцом принцессы Амидалы монумента Торговой федерации. Пущай смотрят!!!



У юнитов престранные представления о приоритетах: целый отряд Heavy Plummels может оголтело вгрызаться в безвредный жилой сарай, не обращая внимания на буйствующие рядом враждебные турели.



Жилища wookies выглядят подозрительно похожими на сложенные из хлама бомжехижины.



Аккуратная репродукция одной из первых сцен Episode I. Впереди на белом коне дроид, которого по странной прихоти LucasArts зовут OOM-9. Вскоре на рандеву прибудет его коллега с еще более примечательной кличкой SRAM-48.



Не все здания быстро поддаются идентификации: минаретов и башенок, пожалуй, не нарисуешь. Дизайнеры LucasArts пошли по пути наименьшего сопротивления, наделив Империю парой дюжин гнусноватого вида прямоугольных коробочек, некоторые из которых производят пехоту, другие — авиацию, а в третьих вообще хранится урожай картофеля.

Мнение об игре

Привередничает рецензент **PC IGN (pc.ign.com)** Стив Баттс (Steve Butts): "Очень бросается в глаза почтенный возраст движка: все юниты умеют смотреть только в восемь сторон света, в результате чего лучи вылетают из них под крайне подозрительными углами. Speeders так и вовсе не умеют стрелять на ходу, - вы можете представить себе подобную дичь?!" Диагноз: "8/10".

в предыдущей своей инкарнации до сих пор топчет ногами в чартах продаж новомодных 3D-акселераторов от RTS. То есть, натурально, говорим "партия" — подразумеваем "Ленин". На словах выходит, что алгоритм действий из миссии в миссию (если речь, понятно, не идет о "seek and destroy"-заданиях, но и здесь есть свой канон) неизменен: очень быстро строим базу, производим дюжину пейзан для скоропостижного сбора ресурсов (повстанцам в этом помогают, кстати, вьючные дроиды класса R2, использующиеся нормальными людьми в качестве космических навигационных компьютеров), стремительно эволюционируем сквозь "эпохи", производим все имеющиеся в продаже апгрейды и прокатываемся из конца в конец карты этакой цунами-волной. В реальности же миссии проходятся исключительно на одном дыхании: получив диспозицию, мы не успокаиваемся, пока, подобно лермонтовскому герою, не вонзаем во врага свое оружье и там два раза его не проворачиваем. Свою победу из гадов хочется выгрызать зубами.

Редкостное ощущение.

P.S. Хан Соло в GBG почему-то разговаривает голосом актера Джо Пеши (Joe Pesci), амплуа которого, как известно, — полнейшие криминальные отморозки итальянских кровей.

P.P.S. Популярная программа MS Word понимает слова "Chewbacca", "Yoda", "Skywalker" и даже "Darth Vader", но возмущенно подчеркивает красным буквосочетания "wookie", "Princess Leia" и даже "Obi-Wan Kenobi". Определенно, за этим что-то кроется.

Разработчик/издатель

LucasArts www.lucasarts.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II или Athlon 233, 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 2 Мбайт ОЗУ (рек. 4 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0a.



Ничего величественнее наступления имперских войск сегодняшние компьютерные игры не знают. "We found your (кхххх!...) lack of faith (пшшш!...) disturbing". (Гробовая тишина.)





Пиротехника, надо сказать, смотрится крайне непрезен... бельно: движку сложно рисовать что-либо приличное в помощи 32-битного цвета.

RALLY TROPHY

www.rallytrophy.com



Триумфальный раллийный симулятор

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	4,7
Музыка	3,1
Звук	4,5
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5



Забудьте упоминания о даровитом народном живописце Шишкине в "Первом взгляде". Rally Trophy переросла этот местечковый пейзажный реализм и раскинулась мощной импрессионистской рекой, смяв и исковеркав все старообрядческие идеи о производстве раллийных симуляторов. Теперь только так, господа девелоперы!

Мой самый любимый художник, Огюст Ренуар, в молодости обучался гончарному делу. Разумеется, в его обязанности входила и роспись готовых изделий. Когда молодому Огюсту надоело штамповать (от руки) портреты королевы Марии-Антуанетты, он переключился на известных ему олимпийских богов и богинь, покрывая их классическими формами целые сервизы. Представляете, каково потягивать "мате" из чашки работы Ренуара?!

ИМПРЕССИОНИЗМ!

Александр ВЕРШИНИН

"Раз уж кисть настоящего импрессиониста касалась такого необычного полотна, как фарфор, то чем хуже электронная трубка кинескопа?.." Именно такие размышления донимали меня на протяжении нескольких благостных часов, затраченных на прохождение чемпионата Rally Trophy. Поскольку картинка в игре — выше всяких похвал, фонтанировать примитивными флюидами счастья уже не пристало, но очень хочется: графика вот так хороша! Милости просим принять участие в ралли по знаменитейшим ландшафтам Франции конца девятнадцатого века, мон шер.

КЛОД МОНЕ (1840-1926)

Сказание о том, что картина Моне "Восход. Впечатление" дала имя всему движению, хорошо известно. Якобы один известный критик, увидев это название, фыркнул: "Впечатление? Любой примитивный плакат — и тот более закончен!" А импрессионистов интересовали именно неуловимые моменты, мгновения. Игра света, форма тени, блеск волны, прозрачные эманации горячего воздуха. Их волновал застывший момент и, одновременно, движение.

Чисто пейзажная графика Rally Trophy сполна обладает указанным магическим пиететом. Отдельные участки трассы покадрово, ландшафтными панорамами впечатываются в мозг и освобождать аннексированное место не собираются. Причины, по которым обыкновенной компьютерной игре дозволяются подобные вольности, еще до конца не изучены. Зрительная память спонтанно выкидывает на сетчатку то залитые солнцем золотые луга под простоватой деревянной изгородью, то неземной красоты осенние — красные, желтые, рыжие — березки на фоне пронзительно холодной голубой воды заливов, то крохотные кубики курящихся теплым еловым дымом домов деревушки под горкой, сию секунду вынырнувшей из-за сугроба. Грешно говорить о таких вещах, рецензируя раллийный симулятор, но ничего не поделаешь. В случае с Rally Trophy эстетика и настроение прежде всего. Продолжим.

Итак, Rally Trophy действительно справляется с мечтой импрессионистов: находясь в непрестанном движении, оставлять за собой след ярких панно, сохраняющих динамику подстреленного на лету мгновения. При этом игровой мир с призрачной мягкостью наваждения скользит под ноги, оборачиваясь то одним шедевром, то другим.

ПЬЕР-ОГЮСТ РЕНУАР (1841-1919)

История настоящих импрессионистов измеряется выставками: их было восемь. Rally Trophy отвечает пятью уникальными типовыми ландшафтами, каждый из которых дорогого стоит.

Лучшее время в России — лето. Густая сочная зелень, глубокая палитра, природа под непривычным гнетом солнца. Трасса изобилует неожиданными поворотами и самой контрастной сменой пейзажей. Дорога начинается в духе "Жернова и цистерны в сени деревьев" Сезанна: темные тона, плотная листва, многообразие оттенков зеленого. Большая же часть родных этапов выдержана в стиле "Берега лесного озера" Ренуара, перемежаемом совершенно неожиданными огненными вставками рыже-золотых полотен. Перед глазами скользит то "Пшеничное поле" Ван Гога, то "Свинопас" Поля Гогена. Сочетание яркого желтого и тенистого зеленого цветов дает атмосферу дымных солнечных лучей, пробивающих насквозь зеленый свод деревьев и скользящих по стремительно ревущей сквозь чащу машине. Особо привлекательны короткие, богатые на слалом скоростные этапы. Расслабиться невозможно ни на секунду, пыльный гравий дороги струится плавно, не перебарщивая сложными изломами и сохраняя высокую крейсерскую скорость гонки. Веселая рыжеголовая пыль подразумевает возможность зрелищных управляемых заносов и проходов практически без использования тормоза. Жаль, но столь ожидаемая в конце картина Писсаро "Отдых крестьянок" так и не появляется...

ВИНСЕНТ ВАН ГОГ (1853-1890)

Кения выворачивает русскую идиллию наизнанку. Зеленая палитра в явном меньшинстве, уступая главенство красно-рыжему, оранжевому и желтому. Это мир "Оливковых деревьев, желтого неба и солнца" Винсента Ван Гога. Яростное солнце, бесконечная выжженная равнина,

Мнение об игре

Наш умудренный опытом коллега Риан Али (Rehan Ali), сайт **Gamesdomain (www.gamesdomain.com)**, отмечает такие достоинства Rally Trophy: "Авторы игры предусмотрели небезынтересные режимы игры и вне основного чемпионата. Например, кольцевые аркадные гонки против компьютерных соперников. Правда, серьезнейшая игровая физика остается в силе и любое столкновение с противником приводит к опасному спину. Так будьте джентльменами..."

редкие деревья и красный песок трассы. Песок красив и коварен! Он дает уверенность в сцеплении, он же ее забирает в самую неожиданную минуту. Пейзажи меняются от "Скалистых утесов l'Estaque" Ренуара до его же "Тропинки в высокой траве". Педаль в пол, но будьте чувственно осторожны: плавные изгибы трассы таят в себе не вполне осознаваемую неофитами опасность. Стоит не вписаться в поворот, и вы навсегда оседаете в арьергарде соревнования той самой едкой красной пылью. Впрочем, шанс на реабилитацию дают крохотные древесные трещинки в равнинном ландшафте трассы. Изредка дорога ныряет в "Цветущие вишневые деревья" Ренуара или "Ивы в лучах заката" Ван Гога. Это убежище: от солнца, скорости и былых ошибок. Там, где противник сбрасывает скорость, дабы охладить раскаленные прямыми ударами светила машины, вы обязаны сохранять кинетическую энергию. Узкие лабиринты меж искореженных маревом деревьев изобилуют коварными трамплинами: им ничего не стоит подкинуть опаздывающую к финишу машину и безжалостно бросить ее прямо на иссохшиеся, но закаленные стволы. Бойтесь Кении! Здесь умирали лучшие. Сам Ван Гог вышел в жаркую стихию бескрайнего летнего поля, чтобы пустить себе под сердце пулю из револьвера.

Впрочем, это произошло в Европе.

АЛЬФРЕД СИСЛЕЙ (1839-1899)

Наконец, Финляндия. Незабываемая Финляндия. Карнавальная Финляндия. Огненная Финляндия. Жемчужина Rally Trophy. Правильная. Восхитительная. Незабвенная.

Импрессионисты первыми стали использовать совершенно новую концепцию смешивания красок. Они изобрели собственные правила, создававшие волшебный оптический эффект. Не стесняясь пользоваться чистыми, яркими красками, они накладывали их по принципу противоположности. Соседствующие красный и зеленый, голубой и оранжевый вызывают ощущение движения и объема благодаря особым свойствам человеческого глаза. Только взгляните на финскую трассу. Она построена именно таким, ныне классическим образом. Дорога стопроцентного светло-серого асфальта является единственным нейтральным элементом картины. Все остальное — пылает! Морозное голубое небо с белой ватой облаков отражается в чистой прозрачной воде. Справа. Слева. Уже порыжевшая трава, по-осеннему гламурные деревья многоцветьем полыхают в чистой небесной палитре, залитые ею со всех сторон. "Золотая осень", "Берега Сены близ Bougival", "Зима. Сена под Bougival" — весь великолепный Сислей. Проскакивать это благообразие приходится молнией — как сквозь кострище. Слики держат асфальт диким зверем, вписываться в крутые повороты очень необычно, начисто отсутствует ставший привычным занос. Рефлексы ожидают экстрима, не получают его и, обманутые, обиженно уходят в еще большую паранойю, будучи полностью подавленными запредельной скоростью прохождения этапов. Гурманское яство.

ЭДУАРД МАНЕ (1832-1883)

Швеция и Швейцария не в струе. Первая смущает обилием снега: через сугробы можно смело срезать самые опасные повороты, одновременно естественным образом снижая скорость и выигрывая время. Джентльмены так не поступают. К тому же импрессионисты недолюбливали холодное время года, предпочитая теплые тона в пейзажах. Чисто по-человечески их можно понять.

Швейцария же, хоть и широко известна роскошными ландшафтами, в Rally Trophy ими отнюдь не балует. Кусок скалы с одной стороны, обрыв с другой — в лучшем случае. В худшем — совершенно невыносимые парные сочетания поворотов наивысшей степени сложности. Оные случаются либо в густом лесу, либо на серпантине. На выходящей из поворота дуге зачастую предусмотрен булыжник злополучного размера и вида. Ненатурально, а потому выпадает из общей триумфальной канвы.

Совсем другое впечатление оставляет пара радикальных графических решений. Абсолютный свет и абсолютная тьма. В Rally Trophy солнце дает такой блик, что не запомнить его невозможно. То самое милое сердцу импрессиониста застывшее мгновение: камера даже делает характерный скачок, проглатывая несколько кадров и обеспечивая искомый эффект ослепления. Мир резко меняет динамику, из медлительной и полноводной реки превращается в злой и опасный горный ручей. Вести в таких условиях совершенно невозможно, приходится снижать скорость! Как в жизни.

Второй дворцовый переворот организовали фары. Ночью такой широкий и красивый мир ссыхается до размеров неровного овала света автомобильных фар. Потрясающее зрелище. Экран в экране. Внутри небольшого светлого пятна мелькают неясные тени деревьев, издалека люминесцируют знаки и отметки контрольных пунктов. Состояние ошарашено-удивленное: свет действительно выключили безжалостно и навсегда. Кроме шуток. Жесткий экспириенс. Впечатление.

КАМИЛЬ ПИССАРО (1830-1903)

Rally Trophy действительно производит неизгладимое впечатление. Графикой. Глубокой выдержкой эстетики: здесь и подборка звездных раллийных машин, и убедительная физика, и вылощенные до блеска маршруты. Тем, что на придорожный камень можно нанизаться брюхом и, повиснув ведущими передними, беспомощно газовать. Тем, что до Rally Trophy не существовало совершенно необходимого спортивному водителю существа по имени штурман (как искренне я их ненавидел!), говорящего вовремя, а не под руку.

В Rally Trophy ВСЕ ПРАВИЛЬНО. Баланс позволяет триумфально пройти чемпионат насквозь в течение одного дня — как только демонстрируешь невидимым судьям достаточную степень владения спортивным автомобилем. Наградой гордому собой чемпиону станет эксклюзивный уровень сложности и три безжалостных к пилоту призовых раллийных болида. Ультрамощных. Заднеприводных. А значит — обучение начинается с самого начала...

Моне. "Два стога. Конец лета". "Два стога. Закат". "Стога. Зима". Импрессионисты обожали играть с атмосферой, оставляя форму неизменной. Делали по несколько картин одного и того же пейзажа, каждый раз изменяя лишь мельчайшие детали. Потому что только так можно постичь настоящую суть вещей.



Упрятаны в планшеты космические карты! Итальянские космонавты на марше и во всей красе.


Импрессионизм.



Серпантин изысканный, но почему-то скучный. Нет драйва!



Пейзаж простирается на многие километры и мешает нормальной смене кадров.



Знаменитый "Рено Альпайн", затерявшийся в русских елочках. Водители с ужасом ждут мстительных лапотников с дубьем. Французы...

Разработчик
Bugbear Entertainment
Издатель
JoWooD www.jowood.com
Издатель в России
"Руссобит-М" www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 650), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

Дополнительная информация
Наличие руля не критично, но удовольствие беззастенчиво амплифицирует.

Трагическая зарисовка на тему "Ограничение скорости — 50".



FRANK HERBERT'S DUNE

www.dreamcatchergames.com/games/dune/dune.html

Шутер от третьего лица



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	2,5
Музыка	3,5
Звук	3,5
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,9

Основанный на шпионских штучках и стрельбе в спину third-person shooter в декорациях знаменитой книжки Фрэнка Герберта, чуть-чуть не дотягивающий до "тройки". Изготовленный сугубо для консоли, и потому представляющий угрозу разумной жизни.

Всю страшную правду о компании WideScreen Games и ее планах завоевания мира я рассказывала вам в #10 за невыразимо далекий прошлый год (стр.57, пожалуйста). Маршрут стандартный: "Дюна", озаглавленная "Дюна Фрэнка Герберта", чтобы ее не спутали с какой-нибудь другой "Дюной", затем, по всей вероятности, "Звездные войны", "Зорро", "Всадник без головы", а потом WideScreen откажется от претензий на что-либо, кроме шести футов опаленной солнцем бельгийской земли...

ШПИОН В ПОЛЬЗУ АРРАКИСА

Маша АРИМАНОВА

...С надгробным камнем с надписью следующего содержания: "Здесь лежит неизвестный разработчик, который хотел завоевать мир по лицензии".

Ну что же, с эпохи демо-версии Frank Herbert's Dune, захваченной при абордаже платформы PlayStation нашей платформой (ядра, крючья, дуэль капитанов), произошли кое-какие приятные трансформации. Во-первых, приведена в божеский вид размытая картинка. Но зато, следовательно, в три раза подскочили системные, поэтому у любого поклонника столь же неприхотливой, сколь и неказистой демо может случиться сердечный приступ, и его вынесут на руках.

Во-вторых, в релизе Dune уже не два уровня (а то кто их знает, как там принято в консольных демо-версиях)... Только это не самое важное отличие, потому как игра у WideScreen вышла на удивление монолитной (галантный эвфемизм терминов "однообразная" и занудная"). Беда многих TPS: громокипение их двадцати этапов с равным успехом можно втиснуть в три, а то и два уровня — причем без ущерба для сюжетной линии.

Ага, Frank Herbert's Dune — средненький, хоть и весьма шпионский, third-person shooter, какой могла сделать практически любая компания, хоть раз в жизни наблюдавшая венец жанра по имени Metal Gear Solid. Тем более обидно, что начали-то многоопытные бельгийцы куда как хорошо: ну сколько вы знаете TPS, которые начинаются со спасения бегством от разъяренного гигантского Червя?

МИШЕНИ НА СПИНАХ

Давно подмечено, что качество изображения гигантского Червя определяет качество игры "про Дюну", а тут у Червя даже клыки в пятилепестковой пасти имеются. Но ураганное открытие и есть самый яркий, запоминающийся, самый дюнообразный кадр Dune, больше известной как Frank Herbert's Dune. В дальнейшем от "Дюны" остались только географические приметы и национальные северо-йеменские[1] понятия (сардаукары, Харконнены, Муад'Диб, харвестеры, спайс), давно включенные во все пособия по созданию исламского колорита. TPS развивался самостоятельно.

Между прочим, анимацией и дрессировкой Поля (он же, несомненно, Пауль) Атрейдеса, сына барона Лето, явно занимались люди талантливые. К танцам с крис-ножом прибавились очень ловкие прыжки с перекатами, мягкое перемещение спиной по стенке и хитрый механизм стрельбы а-ля "Звездные войны" либо "Пятый элемент". Ну, вы представляете, наверное... "Звездные" — это когда отряд замерших на месте сардаукаров палит из лазерных пистолетов, а сжимающий лазер Муад'Диб все же исхитряется глянуть на них из-за угла (кажется, что при этом его глаз выдвигается на некоем стебельке); а "Пятый" — это когда он высовывает из-за угла уже руку с оружием и укладывает всех сардаукаров точечными попаданиями. Собственно говоря, стрельба из-за угла и есть самый верный способ прикончить кого-нибудь в Frank Herbert's Dune. После, понятно, удара ножом в спину.

Что поделаешь, такова жанровая специфика. Dune — игра "шпионская", то есть на открытое сражение не рассчитанная совершенно, сколько бы Фрименов ни принимало в оном участие (на нашей стороне). Колоссальное внимание WideScreen уделила скрытности перемещений: фактически все "враги" — не слишком умно расставленные бакены, между которыми следует лавировать. Муад'Диб исполняет свой смертельный танец с крисом лишь тогда, когда имеет стопроцентную возможность убить. То же относится и к пальбе. Чтобы уложить любого сардаукара, не говоря уж о старших Харконненах, нужны три-четыре попадания, Полю же с любой броней хватает одного-двух. Прибавьте сюда строго лимитированное число зарядов (в разгар грандиозной драки приходится очень быстро отщелкивать в мозгу число сделанных выстрелов) — и вы поймете, что не так-то и плохо выстрелить сардаукару в спину, раз уж он стоит к Муад'Дибу спиной.

[1] Прозрачный намек на темное происхождение имен и реалий в первом романе о Дюне. — **Ред.**

Движения П.Муад'Диба практически совершенны. Что бы там в WideScreen ни имели в виду под "многоканальной системой анимации", система эта работает! Перекаты, прыжки, ужимки — безукоризненны. Жаль, что на Харконненов, сардаукаров, орнитоптеры и Червей сие не распространяется.



Планета Арракис, больше-известная-как, издали кажется вполне безобидной. К слову, в FH's Dune весьма прилично исполнено все то, что на Западе именуется емким словом "концепт-арт". Но у нас в издании, по причине катастрофической нехватки места, "концепт-арт", увы, не котируется...



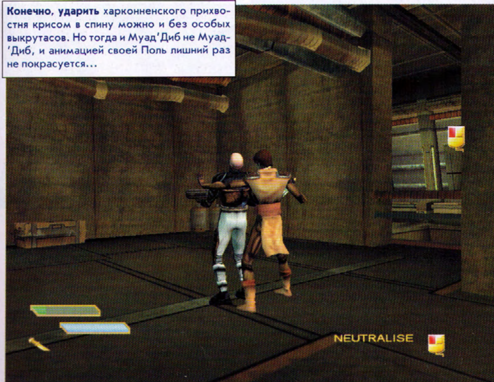
После такого замечательного выстрела испытываешь берсеркерскую радость, правда. Кстати, в FH's Dune применена довольно изящная система регенерации здоровья. Да вот только не всегда оно успевает восстановиться...



Совершенно ничем не оправданные, но красивые инверсионные следы за лазерным пистолетом и крис-ножом (!) особо хорошо смотрятся в сценах мучительной гибели героя. Как вот в этой.



Конечно, ударить харконненского прихвостня крисом в спину можно и без особых выкрутасов. Но тогда и Муад'Диб не Муад'Диб, и анимацией своей Поль лишний раз не покрасуется...





Мнение об игре

"У разработчиков из WideScreen имеется свой собственный "спайс" - разнообразие. То за Полем гонится двухсотфутовый аннелид ("червь" (север.-йем.). - *М.А.*), то Поль тонет в зыбучем меланже ("спайс" (север.-йем.). - *М.А.*), то пилотирует орнитоптер ("летательный аппарат, машущий крыльями" (север.-йем.). - *М.А.*)... А в следующей сцене вы уже ведете его сквозь внутренности гигантского харвестера (а где вы видели маленькие харвестеры? - *М.А.*)! Стрельба на бегу сменяется тайными убийствами (как будто на бегу нельзя совершить "тайное убийство"! - *М.А.*), а самые смачные моменты демонстрируются крупным планом. В общем, дьявольски разнообразная игра, в духе книг Герберта!" Ай да **Games Radar (www.gamesradar.com)**! И везде-то он ищет разнообразие - и на пустынной планете Арракис, и в игре WideScreen!..

Это не вопрос морали, это вопрос куда более важной интересности. В любой ситуации и в любом окружении, будь то пустыня, фабрика, харвестер или корабль контрабандистов, отважный Павел Летович Муад'Дибов истребляет врагов одним и тем же способом: намертво приклеившись к стенке. Издержки скрытных проникновений и шпионской войны... Только в тех редких случаях, когда поблизости от врагов есть нечто взрывоопасное, Поль от стены отлипает и идет в "честный" бой. Что изрядно добавляет эпохалке WideScreen монолитности.

СУЕТА ВОКРУГ СПАЙСА

У спайсовой драматургии нашей Dune, основанной, кроме книжек и фильма 1984 года, на вполне современном телесериале, одна большая проблема: если вы не читали всего Герберта, не смотрели вдумчиво соответствующего Линча и глубокомысленно — всех телевизионных серий, то ни черта не поймете в происходящем. По крайней мере так должно быть в теории. Все сценаристы игр по лицензиям беспокоятся только о тех, кто смотрел и читал...

Для TPS, впрочем, это не столь критично. Ведь у WideScreen все



персонажи — даже Владимир Харконнен и Джессика — эпизодические. Да они даже и не персонажи, они — NPC, non-player characters, и этим унизительным званием все сказано.

Был разговор еще о квестовых элементах... Квестовые элементы — растяжимое понятие, но все-таки не настолько растяжимое, чтобы вместить в себя перенос на кодовые замки написанных по стенам комбинаций и поиск карт-ключей с разноцветными полосами. А вот за что WideScreen Games гореть вечно в аду, так это за камеру. Камеры, как известно, бывают двух видов: фиксированные и разумные. В Frank Herbert's Dune вы впервые в жизни столкнетесь с фиксированной разумной камерой.

Нет, она следит за подвигами Муад'Диба по всем стандартам операторской гильдии, то и дело взмывает под потолок и вообще всячески подогревает вялотекущие диверсии и "шпионское" действие. Но все остальное камера просто-напросто игнорирует. Честное слово, таких операторов с негибкими шеями надо расстреливать, чтобы они там ни лепетали про "ручную подстройку". И если среди TPS будет проводиться конкурс на худшую камеру года, то Dune займет в нем первые три места. Да, в самом деле настолько плохо!





Разработчик
WideScreen Games
Издатель в Европе
Cryo Interactive www.cryo-interactive.com
Издатель в Америке
Dreamcatcher Interactive
www.dreamcatchergames.com

Системные требования
Windows 98/ME/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium II 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 500 Мбайт на жестком диске.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

www.castlewolfenstein.com

Шутер от первого лица



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,8
Сюжет	3,8
Музыка	4
Звук	3,5
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,4

Игра, которую мы долго ждали. Увы, родство с оригиналом заканчивается глуповатым копированием аркадных черт, никак не цепляющихся за все остальное, а это самое "остальное" – обычный современный шутер, каких много. Модели, правда, очень красивые.

"Черного кобеля не отмоешь добела". Давно сказано, а как верно подмечено... Сколько ни жди от бывших сотрудников Xatrix чего-нибудь нового, а получается все равно Kingpin. Добротная, крепкая, но без единой свежей мысли игра. Модели традиционно замечательные, великолепная анимация, архитектура бедновата, но укутана неплохим освещением и глаз особенно не мозолит. Геймплей?.. А что, собственно, геймплей? Могло быть гораздо хуже.

ПАМЯТИ ШТИРЛИЦА

Господин ПЭЖЭ

Главная радость, которую нам обещали авторы Return to Castle Wolfenstein (RTCW), — стулья. Сразу же сообщу истомившимся ожиданием: стул товарища Билла Блажковича можно смело взять в мозолистую руку (если она не занята более насущными делами, например, ношением двуручного оружия) и использовать для защиты, нападения и карабканья в малодоступные места.

Нет, я серьезно, см., пожалуйста, в документацию: стулом можно отмахиваться от врагов, им можно, как щитом, закрываться от пуль, наконец, на него можно влезать. Пародия? Увы, нет.

Если бы можно было списать на пародийность забавные отсылки к классическому Wolfenstein'у, на душе, право, стало бы легче. В самом деле, приятно, когда тебе с улыбкой напоминают об игре, которая перевернула твою жизнь. Да только фигушки вам, господа игрозрители. Никаких шуток. Делается все исключительно из соображения "надо же как-то оправдать название".

Оценить стоящие на столах "горячие и холодные обеды" (hot meal и cold meal), безусловно, можно. Ностальгически использовать пинок для срезания со стен флагов (да, каблуки явно заточены) — тоже куда ни шло. А вот прочувствовать истыканные "секретками" уровни, да еще и в виде традиционных "отъезжающих каменных стен", — уже никак, извините. Только что я битых полчаса сидел на корточках в засаде, выцеливая из снайперской охранника, вжился в роль, почувствовал себя героем то ли Venom, то ли No One Lives Forever — и вдруг такое... Батюшки-свет, да тут же на столе treasure items разложены! Срочно в карман их! Как же, как же... в классической игре пол, помнится, был усыпан пудовыми золотыми крестами "с гимнастами" — значится, и здесь оне должны быть...

Кошмарная комбинация из современного шутера (хорошего или плохого — отдельный разговор) и прицепленных к нему "рюшечек" древней аркады (безусловно, хорошей, но совсем из другой оперы) вызывает поначалу недоумение, а затем жалость.

Как рассказывает народу Кевин Клауд (Kevin Cloud) из id Software, "мы потому и решили работать с Gray Matter, что хотели почувствовать тот же самый напор адреналина, что и в оригинале, но в условиях богатой на детали вселенной. Gray Matter удалось ухватить суть и настроение давней игры, создав в то же время убедительный сюжет, интересных героев, отличный AI и анимацию и феноменальный уровень детализации — все те элементы, благодаря которым эта игра великолепна сама по себе. Налицо цитаты из оригинала (обеды с индейкой, доспехи, сокровища и секреты), но не сделайте ошибки: RTCW сложна и серьезна, как только может быть сложна и серьезна современная игра".

Что тут скажешь... Кевин прав и честен. Цитаты из классики проще всего игнорировать — ну да, просто забудьте, что именно они когда-то значили. А раз так — у нас остается шаблонный шутер от первого лица. Неплохой, но и не шедевр. Давайте же рассмотрим его именно с этих позиций.

КРАСА ОЧЕЙ МОИХ

Еще до того, как мы увидим первый кадр из самой игры, высокий стандарт графики очевиден: интро, хоть и кажется после Diablo II вторичным (похожая режиссура, те же операторские решения и спецэффекты), сделано тонкими профессионалами.

Если вы располагаете хоть сколько-нибудь современным "железом" и используете лайтмэпы, а не вертексы для освещения, феерия гарантирована. Моделлеры еще со времен Xatrix научились делать убедительными движения людей — пожалуй, лучше всех в индустрии (среди тех, кто не использует motion capture, разумеется). Результат очевиден: если не обращать особого внимания на не очень удачную анимацию разговоров (полигонов в губах маловато, поэтому артикуляция получается несколько странная), остается ощущение почти настоящего фильма с живыми актерами, герои которого изящно движутся, красиво стреляют, изощренно уклоняются и прыгают. А еще они роскошно падают и умирают, мучаясь так, что становится совестно их убивать (впрочем, на пропаганду фашизма не похоже: злобных гадов, только что "вынесших" у тебя полжизни, долго жалеть не получается). Короче говоря, по моделям вопросов нет, кроме одного: почему всего этого нет в каждой современной игре?

Может быть, потому, что в "каждой современной" далеко не все модели

Мнение об игре

Автор сайта **Voodoo Extreme** (**www.ve3d.com**) ставит RTCW 65% за "сингл" и комментирует это так: "К сожалению, звук и зрелище – это самое лучшее, что есть в одиночной игре. Проблема в том, что из оригинальной игры взято слишком многое в смысле сюжета, атмосферы и глубины. <...> Добавьте сюда спорный дизайн уровней и традиционный FPS-стиль "найди ключ" – и вам станет ясно, почему у продвинутых action-игроков возникают проблемы".

бывают "человекообразными"? Многоногие или вообще безногие ужасы (помните, каким был первый монстр, встречавший игрока в Wolfenstein 3D? — пес, а не охранник!) — общее место в шутерах. Здесь же, кроме летающих черепов, и вспомнить-то почти нечего. Люди, местами усопшие, местами киборгизированные (в духе Quake 2), но все равно homo sapiens. Возникает смутное подозрение, что анимацию по мере возможности старались унифицировать (ну да, чтобы сэкономить деньги).

Архитектура сильно напоминает первый, максимум — второй Quake, но ее очень изысканно осветили, и за игрой теней-и-бликов квадратность и примитивизм брашей почти исчезли, особенно внутри зданий. Конечно, сделать то же самое снаружи, где какая-нибудь сторожка имеет в ближайших родственниках обычный спичечный коробок, сложнее, но не будем придираться. В конце концов, движок весьма немолод, да и дополнительной работы на него взвалили немало (те самые модели, AI, о котором чуть ниже, и т.п.).

Опять же, довольно высока продуманность маршрутов. Ограничения движка на размер уровней заставили дизайнеров поломать голову и сделать отличные "муравейники", где приходится не просто бежать вперед, но постоянно возвращаться и пересекать собственный след, отыскивая новые и новые открывающиеся двери.

ГИГАНТЫ МЫСЛИ

Еще одна радость — (наконец-то!) убедительно действующий AI, искусственный интеллект. Само собой, "нобелевку" ключевому злодею дадут нескоро, но главного — появления у игрока ощущения, что враги осознают стоящую перед ними задачу (развлечь нас с вами, конечно), — авторы добились.

С одной стороны, вполне достаточная предсказуемость поведения (что особенно важно во время "шпионских" миссий, где первая же поднятая тревога означает провал. Как я их, "шпионские", кстати, ненавижу, кто бы знал...), а с другой — во время боя, несмотря на чисто огнестрельное оружие у большинства противников (то есть долетающее мгновенно и не дающее возможности увернуться), вы верите, что с той стороны экрана с вами соперничает живой человек. Он ошибается, если двигаться непредсказуемо, отходит или прячется, если попадает в безвыходную ситуацию, и делает это именно тогда, когда я и сам на его месте сделал бы то же самое. А уж если у него есть преимущество и он это чувствует!.. Злобный гад с огнеметом, похоже, прятаться органически не способен: заливая все вокруг себя керосином, он прет на тебя танком и останавливается только умирая.

БАЛАНС

Поскольку никаких отклонений от генеральной линии партии не предусмотрено, то и балансировать игру оказалось несложно. Заходишь в нычку, отъедаешься (обычно в "секретке" все лежит с некоторым запасом), записываешься и идешь разбираться с очередной пачкой снайперов, чьи силы просчитаны так, чтобы у тебя осталось чуть-чуть здоровья, дабы добраться до следующего "лежбища". И так далее, здоровый процесс лишь изредка прерывается унылыми роликами на движке, где герои только и делают, что говорят друг с другом профессиональными голосами: "Ах, фрау Хильда фон Бюлов, вам, право же, не следует баловаться с этим древним магическим кинжалом, последствия могут быть ужасны!" — "А я не собираюсь уступать кому-то это почетное право!" — "Но!.." — "Никаких "но"! (выстрел, темнота, вопли)". Мыльная опера, да и только. Замените лишь "фрау" на "донью", а "кинжал" на "чужого ребенка".

Самое же обидное то, что, то ли из-за спешки с выпуском (и связанной с этим недошлифовкой баланса), то ли из-за ориентации на хардкорных казуалов (дабы не отпугнуть посетителей WalMart'а), должного возрастания сложности игры по мере ее прохождения не видно. Да, поначалу нам непросто: враги точно стреляют, да еще и уклониться от их выстрелов невозможно по определению (а чего вы хотите от огнестрельного оружия?), поэтому здоровье теряется почти в любом случае; приходится быстренько изучать аккуратное выглядывание из-за угла и выходы в дверной проем на один-два выстрела. Но как только эти азы освоены, обнаруживается, что сложность вышла на ровное плато и больше не растет. Уничтожив одного (причем любого) монстра, ты уже умеешь убивать почти всех остальных.

Наконец, добравшись до финиша и выйдя лицом к лицу с главным гадом, с некоторой растерянностью обнаруживаешь, что он белый, пушистый и хочет только одного: умереть поскорее. Его наивные попытки вытащить из-под земли каких-то скученненьких зомби или забросать вас кирпичами выглядят совершенно несерьезными, даже зверушка, покончившая с Хильдой, явно была неприятнее.

Словом, ощущения, что ты хоть чего-то добился к финалу игры, так и не возникает. Побегал, пострелял в белый свет как в копеечку — и все, хеппи-энд. Может, так нынче модно?..

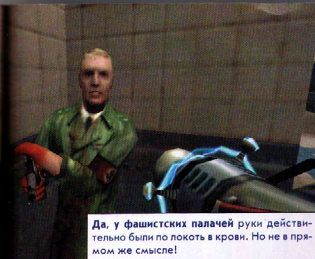
НА ПРОЩАНЬЕ

Сейчас я сниму последний скриншот и недрогнувшей рукой нажму на кнопку "убить это чудо, на фиг"... Вам это странно? Да и мне тоже. Ведь в самом начале своей RTCW-карьеры я почти не сомневался в "Нашем выборе" и обильных похвалах, а получился чуть ли не диагноз, несовместимый с жизнью.

Наверное, дело в том, что, влекомые примером и влиянием id Software, разработчики из Gray Matter отчетливо осознали простую истину: пусть провожают по уму, но встречают-то по одежке, а она куда дешевле ума! И, не слишком мучаясь угрызениями совести, вложили опыт и силы в то, что видно в первый же час игры, — в графику во всех ее видах и интеллект врагов. А остальное делали по остаточному принципу, и это заметно. Жаль. Какая могла получиться игра!..

Мультиплейер, что было видно уже по демо-версии (см. #10, стр.46), подробного рассмотрения не заслуживает. Налицо три режима (Objective — то, во что мы уже играли; Stopwatch — то же самое, но нужно проделать все быстрее, чем противник; Checkpoint — нужно захватить все флаги на уровне) — но они не цепляют. Уж извините.

А на прощанье — тонкость, связанная с кодами. Чтобы активировать их, нужно запустить игру с параметром +set sv_cheats 1 (например, прописав его в настройках той "иконки", которой вы запускаете игру). А дальше все стандартно: консоль, /god, /give all, /notarget, /noclip и прочее.



Да, у фашистских палачей руки действительно были по локоть в крови. Но не в прямом же смысле!

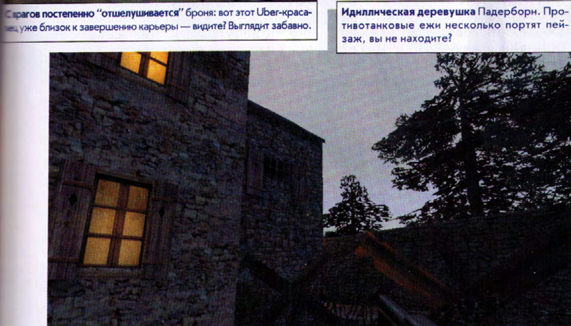


Модели очень детальны. К примеру, этот стрелок (похоже, убежавший из Quake 2) имеет по пять пальцев на каждой руке.



...рагов постепенно "отшелушивается" броня: вот этот Uber-краса...ец уже близок к завершению карьеры — видите? Выглядит забавно.

Идиллическая деревушка Падерборн. Противотанковые ежи несколько портят пейзаж, вы не находите?





"Фау" и прочие ракетные разработки, оказывается, всерьез применялись для транспортировки высшего командования. Не верите? Я тоже.

Эта девица — civilian, за ее убийство свои же немедленно прикончат и не дадут спасти цивилизацию.



Лично Главгад (справа) и его любимая девушка (слева).



Разработчики

Gray Matter Interactive Studios
www.gmistudios.com

Nerve Software	www.nervesoftware.com
id Software	www.idsoftware.com

Издатель

Activision	www.activision.com

Системные требования

Windows 95 OSR2/98/ME/NT4(SP6)/2000(SP2)/XP, Pentium II 400 или Athlon (рек. Pentium II 750), 128 Мбайт ОЗУ, OpenGL-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM.

SILENT HUNTER II

www.silenthunterii.com

Симулятор подводной лодки



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	1,5
Сюжет	2
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Играешь и негодуешь: это плохо, то ужасно, а тут было бы хорошо, если бы не. И все равно играешь. Но никакого погружения. Но играть интересно, хотя и неинтересно. Непонятно? Мне тоже…

Если помните, в первом Silent Hunter над койкой американского офицера, командира подлодки, висела фотография его семьи. А в Silent Hunter II (SHII) над койкой немецкого командира висит календарь с полуодетой барышней. Неужели мне одному кажется, что должно быть наоборот?

НЕСЧАСТНЫЙ

Ашот АХВЕРДЯН

Несложная в общем задачка. Имеем два почти одновременно вышедших симулятора на подводную тематику. В обоих жутко устаревшая трехмерная графика, в обоих совершенно линейные кампании, где, пока не пройдешь успешно одну миссию, следующую не выдают. Но в Silent Hunter II есть детальная модель повреждений, а в Sub Command (см. прошлый номер) она отсутствует напрочь.

Внимание, вопрос: кто из них будет нами обласкан и награжден "нашвыбором", а кто — прилюдно растоптан?

А вот и неправильно.

БОЛЬШОМУ ПИКСЕЛЮ

Компьютерная игра может вынести многое. Она может, зажмурившись и закрыв уши руками, стерпеть плохие продажи самой себя; может, втянув цифровую голову в дискретные плечи, выдержать самые страшные проклятья критики. Бессильна она лишь перед собственными создателями. Как ни прискорбно, придется признать, что Silent Hunter II, потенциальный шедевр, имевший все шансы на любовь народную и уважение коллег, загублен заботливым авторским коллективом.

Мнение об игре

"Хорошая новость: среди лучших подводных симуляторов этого года Silent Hunter II занимает второе место. Плохая новость: в этом году вышло всего два подводных симулятора", – язвительно замечает обозреватель сайта **GameSpot** (**www.gamespot.com**). Итоговый рейтинг игры: 6,1/10.

При первом же знакомстве игра, широко открыв глаза, предлагает нам выбрать графический режим: 800x600 или же 640x480. "И все?" — внезапно мрачнея, спрашиваем мы. "Ага!" — с наивной радостью отвечает SHII. А знаете, как нам объясняют наличие лишь этих антикварных разрешений? Причина в том, что к тому времени, когда Ultimation получила на доработку недоделанный SHII, весь интерфейс уже был нарисован, и его решили не трогать. Мнда… лучше уж молчали бы, честное слово…

Да, я понимаю, что начинать разговор о новом симуляторе с графики — исключительно дурной тон. Но. Это Sub Command, который мы воспевали в прошлом номере, легко может обходиться вообще без трехмерной графики, благо в перископ заглядывать практически не приходится. Но ведь в SHII речь идет о подлодках Второй мировой, а тогда бой велся исключительно в условиях визуального контакта, так что большую часть времени вам придется проводить либо прильнув к перископу, либо разглядывая противника в бинокль из надводного положения. И то, что мы там увидим, — большей частью просто ужасно. Такое впечатление, что текстуры на корабли и подводные лодки (включая, между прочим, и вашу) решили просто не накладывать, да и сами модели довольно страшны. Смотреть на все это больно. И не помогает ни цветное освещение, ни приятно сделанное волнение моря, ни вполне убедительно демонстрируемые погодные условия. Впрочем, хватит причитать. Большому пикселю — большое плавание.

БЕГИ, ОТТО, БЕГИ

Каждый боевой поход начинается с того, что вашу подлодку выбрасывают на парашюте в воду. Бултых. По крайней мере я не могу объяснить иначе, каким образом она оказывается посреди моря с полными баками горючего. Никаких заправочных танкеров вокруг нет, так что этот вариант точно отпадает. Далее — вы читаете радиограмму, где подробно объясняется ваше задание (если не удосужились этого сделать в момент брифинга), после чего плывете в заданный квадрат. Кстати, управление подлодкой — отдельная песня. С одной стороны, о нас явно заботились. Так, наблюдая за целью в перископ, мы можем с этого же экрана управлять ходом лодки, либо устанавливать параметры хода торпед. С другой стороны, интерфейс куда хуже, чем в недавнем Sub Command. Например, мы можем задать приблизительный курс движения, только щелкнув мышкой по компасу. Но не можем ввести числовое значение (глубины погружения это тоже касается). И как это объяснить? Командир не выговаривает нескольких букв и цифр? Казалось бы — мелочь, но в ходе боя эта мелочь может изрядно мешать. А еще для интерфейса SHII характерна такая и вовсе веселая вещь, как пиксель-хантинг. Воля ваша, можете надо мной смеяться, но я не мог поднять перископ, пока не увидел в "прочтименя", что надо жать на PageUp. А для того чтобы обнаружить, куда на экране надо щелкнуть для выполнения той же операции, надо просто кликать по всем (большей частью чисто декоративным) имеющимся деталям. Кстати,

Моя первая награда. Примерить не дам.





"Командовать пуском торпеды поручалось первому вахтенному офицеру, которому надлежало находиться на ходовом мостике и руководствоваться в своих действиях результатами визуального наблюдения с помощью цейссовского бинокля, установленного на репитере гироскопического компаса." (К.Блэйр, "Подводная война Гитлера".)



А свастики в SHII нет из-за банальной политкорректности.

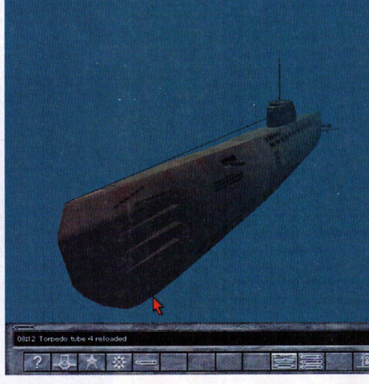


Вообще говоря, у немецких подлодок было два перископа. Один, большой, для осмотра неба и поверхности моря на предмет вражеского присутствия, использовался перед всплытием. Другой, поменьше и понезаметнее, с очень небольшим углом обзора, применялся при атаке из подводного положения. Но в SHII у нас один перископ — многофункциональный.

На нашей улице праздник: торпеда попала, взрыватель сработал!



Подлодка класса XXI, толком не успевшая поучаствовать в войне. Шик-модерн, хай-тек тех времен. Хотя экраны управления подлодкой точно такие же, что и у остальных типов. Кое-кто схалтурил.



Мнение об игре

"В качестве итога следующее наблюдение: на первый план здесь выступает даже не само техническое качество графики, а то, как она образует атмосферу игры. Возможно, зафиксированные соответствующей программой моменты выглядят не так уж и убийственно, но в динамике – блестяще, и точка. <...> Для любителей симуляторов вообще и убежденных виртуальных подводников в частности – однозначный "must have". Несмотря на все недостатки и "специфические особенности", – как всегда по-военному докладывает Андрей Ламтюгов с сайта AG (www.ag.ru), ставя игре "8,5/10" и награждая ее "ИХ выбором".

включатель увеличения перископа ищется таким же образом. Впрочем, это мешает только в начале.

Но уже в первой миссии обнаруживается черта, которая по-настоящему топит весь SHII вдребезги пополам. А именно то, как тут устроены миссии и кампания (единственная). Итак, сентябрь 39-го, вы, немецкий капитан, командуете подводной лодкой типа II, она же "каноэ", и получаете задание перехватить три польских эсминца. И вот мы идем им навстречу, регулярно получая разведданные о местоположении противника. Затем наш акустик слышит шум их моторов. Переходим в подводное положение; наконец, устанавливаем и визуальный контакт: и правда, три "поляка" на всех парах несутся в Англию. Теперь... бросаем кубик, если чет — миссия пройдена, нечет — начинаем заново. Нравится?

В данном случае роль верховного кубика судьбы исполняют три наши торпеды. Нам надо потопить хоть один корабль. Для этого недостаточно просто в него попасть, для этого нам должно ПОВЕЗТИ, чтобы хоть одна торпеда взорвалась. Да, это реалистично. У немцев действительно были большие проблемы с торпедами: бывали такие случаи, когда командиры возвращались домой, израсходовав все торпеды, и при этом ни одна не срабатывала. Да и вообще, за весь сентябрь 39-го ни одна подлодка типа "каноэ" (из примерно двух десятков, патрулировавших в Северном море) не потопила НИ ОДНОГО военного корабля. И при этом никто ведь не засылал их командиров на машине времени обратно и не заставлял пробовать еще и еще раз. А здесь засылают и заставляют — кампания не только совершенно линейна, но пока не прошел одну миссию, другую никак. И одно вот это снимает в графе "интересность" балла полтора. Серьезно.

И ведь было не так уж сложно это исправить. Просто выдавайте следующую миссию даже при провале предыдущей, как в "Ил-2". Или сделайте могучий рандомайз, как в Sub Command. Но нет. Насчет количества миссий явно пожадничали — три учебных, восемь одиночных и два десятка в кампании. Все. А уж рандомизация такая, что рецензенты один за другим говорят, что ее тут вообще нет. На самом деле она есть, но в таких гомеопатических дозах... И из-за этого проходить (очень точное слово) второй (третий, четвертый...) раз одну и ту же миссию совершенно неинтересно: ускоряешь время раз этак в две тысячи, приплываешь туда, где в прошлый раз был противник, и вперед. Радиограммы приходят, но ты их уже не читаешь — они те же самые. На карту больше не смотришь — и так все известно. И вообще, эти скрипты... Вот вам дают задание: потопить торговых судов противника общим водоизмещением в 10 тысяч тонн. Вместо этого вы обнаруживаете и атакуете вражеский авианосец. Одна торпеда проходит мимо, другая не срабатывает, но остальные три — точно в цель. Авианосец горит, но идет дальше. Задание провалено. Никого не интересует, что даже повредить английский авианосец (а он ведь несколько месяцев потом простоит в доке) — достижение куда большее, чем уничтожение пары средних торговых судов. И так всю дорогу. Игра в самом плохом смысле этого слова.

ОГОНЬ, ВОДА И БЕДНЫЕ ТРУПЫ

Как говорит мой живущий на крыше друг, продолжаем разговор. Компьютерные капитаны просто никакие. То есть играть с ними на самом деле интересно, но от населения DOOM они интеллектом не отличаются. Если вражеский эсминец вас не заметил, то — не заметил. И почему-то ему (или его капитану, или команде — ну есть же там хоть кто-то на борту!) не приходит в голову поинтересоваться, а почему, собственно, в конвое, который он сопровождает, один за другим взрываются корабли? И почему у него самого перед носом прошла торпеда? Подобно зайцу с батарейкой, он идет себе прежним курсом. Впрочем, установив гидролокационный контакт с вашей подлодкой, он мчится к вам на всех парах, сбрасывая глубинные бомбы. И вообще вцепляется бульдожьей хваткой, и оторваться от него непросто. Правда, ему в значительной степени помогает весьма слабое (по сравнению с Sub Command) моделирование поведения звука в воде. Но будь оно серьезней, боюсь, эсминцы противника стали бы совершенно безобидными, что не дело. А так схватки с эсминцами — это и есть конек игры, и это действительно интересно.

А вот поведение капитанов торговых судов совсем печальное. Эти даже не пытаются сопротивляться. Даже когда имеют возможность протаранить всплывшую подлодку (в действительности такие случаи были, причем неоднократно), эти угрюмые фаталисты ею не пользуются. Уйти на "полном вперёде" от лодки не пытаются. На помощь никого не зовут. А может, зовут, но никто не приходит — в этом клубе аутистов трудно определить такие вещи наверняка. Конечно, шлюпок на воду они не спускают, да и графический движок это уже не потянул бы, а потому эсминцы на спасение команд тонущих судов не отвлекаются. Кстати, если корабль задымился — это еще не значит, что он утонет. Разработчики говорят, что у кораблей примерно та же модель повреждений, что и у вашей подлодки, которая при попадании торпеды (либо снаряда) может дать течь, либо у нее может быть поврежден (или полностью выйти из строя) какой-нибудь механизм, будь то двигатель, торпедный аппарат, рулевой аппарат, короче, что угодно. На починку каждого такого несчастья уходит время. Так что вполне реально, получив глубинными бомбами, отсидеться на дне, отремонтировать все, что сломалось, а потом продолжить поход. Тем более что так иногда и в жизни случалось.

Ваша команда умеет не только устранять поломки, она вообще на многое способна. Например, самостоятельно (и абсолютно безошибочно) установить тип и государственную принадлежность встреченного корабля. Так легко и непринужденно (и не вами!) решается одна из самых ответственных задач — правильно опознать корабль. Поэтому в SHII в принципе не может быть трагических ошибок, подобных той, с "Атенией", когда немецкий капитан торпедировал крупное пассажирское судно, приняв его за крейсер. Ну а уж определение расстояния до цели, ее скорости и курса — это для ваших компьютерных помощников совсем не задача. Тем более что при атаке с надводного положения все это дол-

Мнение об игре

"Когда начинается игра, вы понимаете, что на дворе уже не 1996 год. Графика полностью трехмерна и довольно хороша для симулятора подлодки. Отныне, находясь на мостике... ВЫ МОЖЕТЕ СМОТРЕТЬ В ЛЮБУЮ СТОРОНУ. КАК В ЖИЗНИ", – удивленно радуется сайт **Subsim Review (www.subsim.com)** в лице своего редактора Нила Стивенса (Neal Stevens). Господи, в каких жутких условиях находятся виртуальные подводники... Оценка игры по версии м-ра Стивенса: 84/100.

жен делать именно вахтенный офицер (командир управляет лодкой; но можно и самому — никто не накажет). Впрочем, промахи все равно будут. Кстати, из всех типов отказа торпед в SHII моделируется только несрабатывание взрывателя при попадании в цель. Так что неисправные торпеды кругами здесь не ходят (что, как легко догадаться, может представлять большую опасность для самой выстрелившей подлодки), раньше времени не взрываются, ниже установленной глубины не идут и т.д. Правда, и без этого с ними проблем хватает.

Да, чуть не забыл о многопользовательской игре. Ее нет. Зато нам обещают после выхода Destroyer Command (DC) патч, который позволит SHII слиться в экстазе мультиплейера с DC. А еще дают "честное пионерское", что после патча наконец-то появится нормальный редактор миссий. Хочется добавить, что тут вообще столько всего надо бы доделать и исправить...

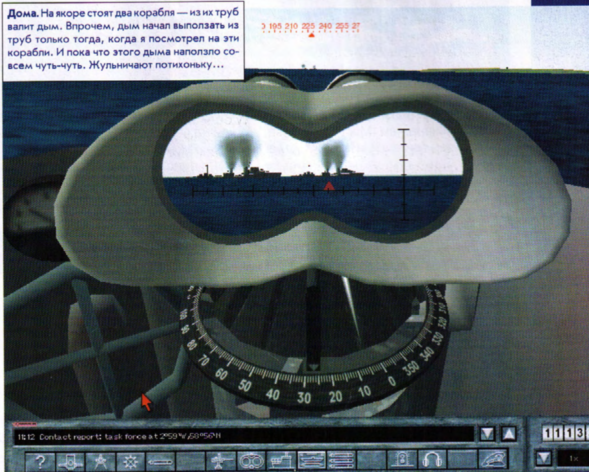
НЕПРЕРЫВНЫЙ СУИЦИД

Есть у местных эсминцев такая особенность — подобно безумным китам, они любят разогнаться на полную и выброситься на берег. Представляете себе такую картину? Не хочется глумиться над AI, напротив, кажется, что этот бессмысленный акт символизирует судьбу SHII. Почти готовый шедевр (ну, тут немного доделать, там чуток подлатать, и-черт-с-ней-с-графикой), он предпринял попытку самоубийства, появившись в продаже в виде жуткой недоделки. И теперь его ждет медленная, но верная гибель.

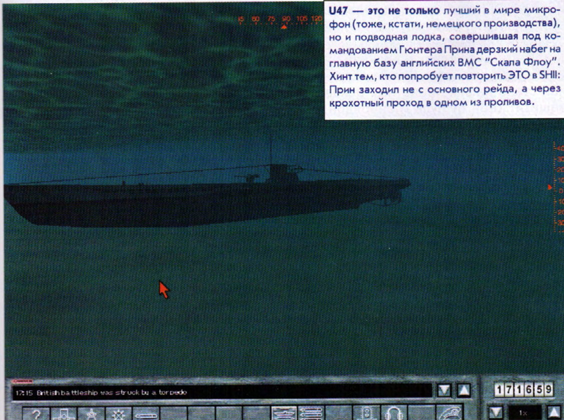
Люди, спасите его. Напишите самодельные патчи, как для четвертого "Фалкона". Ну столкните же его обратно в воду. EXE



...наблюдая за целью в перископ, мы можем с этого же экрана управлять подкой либо устанавливать параметры хода торпед.



Дома. На якоре стоят два корабля — из их труб валит дым. Впрочем, дым начал выползать из труб только тогда, когда я посмотрел на эти корабли. И пока что этого дыма наползло совсем чуть-чуть. Жульничают потихоньку...



U47 — это не только лучший в мире микрофон (тоже, кстати, немецкого производства), но и подводная лодка, совершившая под командованием Гюнтера Прина дерзкий набег на главную базу английских ВМС "Скапа Флоу". Хинт тем, кто попробует повторить ЭТО в SHII: Прин заходил не с основного рейда, а через крохотный проход в одном из проливов.

Разработчики

Aeon Entertainment

Ultimation www.ultimation.com

Издатель

Ubi Soft www.ubisoft.com

Системные требования

Windows 95/98/98SE/ME (Windows 2000/XP не поддерживаются, но обычно SHII в них работает), Pentium II 266 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

К игре это не относится, но тем не менее: в Silent Hunter II есть несколько совершенно потрясающих отрывков из интервью с Эрихом Топпом (потопил 34 судна общим водоизмещением 185434 тонны, пятый результат среди командиров немецких подлодок), который, кстати, выступил в роли технического консультанта игры.

COMANCHE 4

www.novalogic.com/games/comanche4



Ура-патриотическая аркада на вертолетную тематику

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4,5
Сюжет	2
Музыка	2
Звук	4,1
Управление	2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,5

Бессмысленная, примитивная, суетливая аркада. Симулятором в здешних краях даже не пахнет, но если вы все же уловили некий запах, то Space Invaders – космосим.

21 век. Земля. На голубой планете наконец воцарилась эра мира и благополучия. Наука и технологии на подъеме, общество достигает новых рубежей социального процветания. Но чтобы дети могли беззаботно копошиться в песочницах, чтобы жены по-прежнему наслаждались вязаньем шерстяных носочков возле домашних очагов, их мужья должны встать на боевое дежурство.

ПРОПЕРЛИ ФУСКД

Александр ВЕРШИНИН

Эта организация более засекречена, чем "Моссад", и круче, чем британская "Ми-6". Эти ребята защищают планету от ее собственных отбросов. Это отъявленные психопаты из ударного вертолетного крыла "Адские винтобатончики"!

Вы будете одеваться в ту одежду, которую мы вам выделим. Вы будете придерживаться данной вам легенды, жить там, где мы вас поселим, и есть то, что мы приготовим. Теперь у вас нет личной жизни и нет прошлого. Нет привычек, хобби, привязанностей. Нет чувств, помимо чувства долга. Вы ничем не выделяетесь, ваше лицо ничем не примечательно: оно создано заново с тем, чтобы не запоминаться. Ваш облик не остается в памяти, вы не существуете — и никогда не существовали. Ваше имя — Присяга. Ваш язык — стрекот вертолетных лопастей. Вы всегда там, где демократии требуется твердая рука. Вступайте в ряды секретной воздушной полиции. Служба Родине — гарантия получения Гражданства.

**Гражданин!
Если курит кто-то рядом —
притуши фитиль навек!
Чистым воздухом ведь дышит
всяк нормальный человек.**

Мнение об игре

Патриотически настроенный сайт **PC IGN** (**pc.ign.com**) устами гражданина Ивана Сулика (Ivan Sulic) глаголет суть непреложные истины: "Если большой злой вертолет задевает винтом верхушку новогодней елки, проносясь мимо на скорости 200 миль в час, ему не пристало с треском отскакивать от нее, отделываясь поврежденным ротором и истерикой пилотов. Напротив, это елки, а не роторы должны ломаться!"

СТАНЬ ГРАЖДАНИНОМ!

Если на дворе время просвещенной демократии, если родная автопромышленность каждый год выпускает новую модель "Линкольна", а соотечественники почти повсеместно отказались от курения, Гражданин все равно не расслабляется. Он знает: враги затаились и лишь ждут своего часа. Родина в опасности. Всегда. И потребность в парнях, способных выбить мозги идейному противнику с расстояния в пару километров, не исчезает даже в самый солнечный из дней.

**Гражданин!
Увидишь наркомана —
убей, как таракана.**

Передовая техника Отчизны поможет тебе, Гражданин. Ознакомься с RAH-66 Comanche. Стремительный. Надежный. Начиненный передовой электроникой, сконструированной лучшими инженерами страны. Многовалентный в управлении: клавиатура, мышь, джойстик. Легкая и прочная сталь наших прокатных цехов защитит тебя от пуль и снарядов. Могучие лопасти винтов выдержат многократные столкновения с верхушками деревьев и строениями. Мощное бортовое вооружение никогда не откажет, даже в случае критического состояния боевой машины. "Команч" снабжен интеллектуальной системой наведения "свой-чужой", быстрым современным компьютером. Электроника безотказна. Единственное, чем не оснащена эта совершенная с любой точки зрения машина, — катапультируемыми креслами пилотов. Гражданин либо выполняет боевую задачу, либо умирает смертью храбрых. Будь спокоен, государство позаботится о твоей семье!

**Гражданин!
С гомосексуализмом,
кальяном, гашишем
будем бороться,
пока не выжжем!**

БУДЬ НАЧЕКУ!

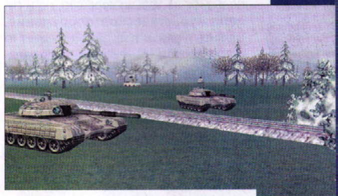
Гражданин, то, что ты сейчас услышишь, предназначено только для твоих ушей. Эта информация может перевернуть всю ситуацию в демократическом обществе. Держи рот на замке. Дело в том, что полученная тобой при обучении в наших самых лучших в мире школах информация не соответствует действительному положению дел. Просветленная демократия не является единственным строем на планете. Более того, Земля кишит ее противниками. И самое ужасное: их больше, чем поборников настоящей Свободы. Таким образом, задача Защитника Отечества становится гораздо более сложной, чем ты ее себе представлял. Это вовсе не победное шествие, а тяжелая, почти безнадежная борьба с превосходящим во многие десятки раз противником. Именно так, в десятки, а то и сотни раз!

**Гражданин!
Пьянь — дело-дрянь: награди
ракетным пинком — полетит
кувырком.**

Обстановка в мире критическая. Где бы ты ни оказался, вокруг будет сплошь потенциальный противник. На Филиппинах балуют пираты. Не удивляйся, об-



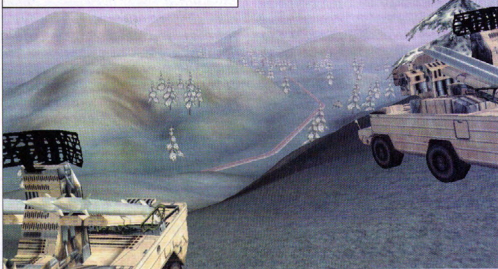




Графику в игре вообще легко принять за бессовестный подлог. Но управлять в таком режиме вертолетом не рекомендуется даже самым лихим Гражданам.



"Черная акула" нажала на тормоза. Увы, не поможет — через секунду гордости российской авиации не станет.



А в кустах два белых рояля!





Скриптовые ролики в "Команче" действительно не стыдно делать на движке. Красота неописуемая — не раздражают даже модели террор-пехотинцев.

Мнение об игре

Военный обозреватель сайта **GameSpot** (**www.gamespot.com**) Брюс Джерик (Bruce Geryk) полон здорового гражданского сарказма: "Новый "Команч" нельзя назвать симулятором чего бы то ни было... Ну хорошо, если все-таки предположить, что в ваш огород опустится выполненная в форме прославленного американского военного вертолета летающая тарелка из системы Медузы, зеленые человечки торжественно вручат вам ключи зажигания, а военное ведомство США разрешит выполнять на ней угодные Родине боевые задания..." Финальная оценка "7,7", очевидно, поставлена не без участия ФБР и родственных ей организаций.

наружив в их распоряжении целый вертолетный полк и, что еще хуже, огромную флотилию из десятков современных ракетных катеров. Террористы используют не только хорошее, но и гиперфутуристическое вооружение. Сплошь и рядом в их руки попадает то строго секретный невидимый для радаров корабль, то спутниковая система слежения. Среди не-граждан так много несознательных людей! Не удивляйся пятидесяти новейшим ЗРК С-300, задействованным белорусскими террористами в операции по охране ядерного сырья. Если они позволяют себе украсть целый поезд обогащенного урана, то следует ли спрашивать, откуда у них свободная танковая дивизия и три эскадрильи "Ми-28"? Асоциальные элементы на территории бывшей Югославии свергают официальное правительство. Придется спасать — хотя твои шансы на выживание и оцениваются как нулевые. В Ливане опять создали химическое оружие и потрясают им. Будь готов противостоять сотням единиц бронетехники — и где они только ее прятали до сих пор? Опять-таки, ты одинок, и вся ответственность за твои действия лежит на тебе. В случае ошибки наше правительство будет отрицать сам факт твоего существования.

**Гражданин!
Кокос дорогой нюхает гад.
Используй "Гидру": фейерверку
рабочий люд рад.**

Разработчик/издатель
NovaLogic www.novalogic.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

Дополнительная информация
Зачастую управлять мышью и клавиатурой легче и пользительнее. Позор какой.

НЕ ЗЕВАЙ!

Мы знаем, что хороший Гражданин обладает развитым чувством прекрасного и глубоким эстетическим видением. Подави их в себе. Вертолетчик на страже интересов Родины должен думать только о выполнении боевой задачи. Будь ты самим Микелем-Анджело Антониони, пусть не отвлекут тебя яркие флажки палубного персонала, их красивые униформы, их уверенные и разнообразные движения. Пусть картина жизни базы с ее муравьиным складом не зачаруют тебя. И уж тем более неприемлемо засматриваться на взрывы пущенных тобой ракет, яркими всполохами пылающих тренировочных лагерей террористов или масляными пятнами на месте ушедших на дно судов. Твой наставник и сам был когда-то вертолетчиком, он помнит, как высоко в воздух подлетают толстые дутые колеса советской бронетехники, как пахнет дымная смоль горящих танков. Земля с воздуха прекрасна, но думать об этом ты не должен.

**Гражданин!
Прячет порно растлитель, мерзко
дрожа: лазера луч "Хеллфайер"
наводит никуда не спеша.**

Тренируй руки, Гражданин. Твои пальцы должны быть сильными и гибкими, как у пианиста. Работать придется обеими руками: иначе врагов не одолеть! Правая зажимает гашетку и отвечает за маневры, левая как можно быстрее меняет цели. Осматривать жертву тоже не надо, умная машина сама наведет и отправит в путь свинцовые подарки. Моторные функции организма — вот чем силен вертолетчик. Иди точно по разработанному плану, тупо и бодро. Не отступай ни на шаг, ломись сквозь врага силой передовых технологий. Это наша сторона силы, сынок.

**Гражданин!
Продавец в магазине старушке
не улыбнулся, ракетой "воздух-
земля" подлец поперхнулся.**

Первые задания могут показаться тебе оптимистически легкими. Не давай противнику шанс! Пусть каждый подонок умирает с одного или двух выстрелов — но со временем подонков станет много. Знай это. Ты даже не можешь представить себе, как много! Сонмы. Говоря с тобой откровенно, как с Гражданином, признаемся: мы не верим, что ты выживешь. Мы не представляем, как можно одолеть такие фантастические полчища врагов, как вообще могут существовать государства, полностью состоящие из пулеметчиков, гранатометчиков, танкистов и террористов. Загадка загадкой, но лично у тебя выбора нет. Мы посылаем тебя на задание, и ты должен его как-то выполнить. Это твои проблемы, Гражданин. Лети. Во имя Родины. Во имя Демократии! EXE

**Гражданин!
Текилу пить и тусовать —
вертолетчиком не стать!**



Совести у разработчиков не наблюдается. На территории этого небольшого аэродрома они тщательно разместили около четырех десятков разного рода средств противовоздушной обороны. И все они дружно палят по вашему маленькому вертолетику!



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,5
Сюжет	4,5
Музыка	4,5
Звук	4,5
Управление	4,4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,4

"А наша воспитательница говорит, что настоящая красота у человека внутри. Не слушай ее, сынок, так говорят одни уроды". И правда, доколе? Компьютерная игра "С.В.И.-Н.Ь.Я.", дорогостоящая пародия на саму себя, - классическая RTS про свиней и не только, нравится нам с первого взгляда. Рот самопроизвольно раскрывается в неумной улыбке - что за небесная красота в полном трехмерье, что за нечеловеческой силы частота кадров, что за тени, дымы и дымки!..

Ускользающая красота окончательно скрылась за горизонтом. Миром правит все тот же памятник венгеро-советской дружбы, вокруг которого приходится гулять ежевечерне с одной и той же собакой. Холодно, холодно. Возвращаюсь домой, а там снова они — венгры.

Х.Р.Ю.К.О.Т.А.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Возможно, причина эффекта в новом мониторе повышенной цветности? Но нет, вот и товарищ слева производит нехарактерные для него звуки. Товарищ слева в компьютерные игры вообще не играет, ничего не знает о "Наземном контроле", и все равно поражен, размахивает руками. Интерфейс прорисован до последней морковки, а музыка ждет диска. Требуйте саундтрек! Вкусный морковный сок бежит из игры ручьями, все предельно просто, понятно, упоительно. Место, в которое хочется вернуться.

Вот мостик, на котором так хорошо остановить отряд танков. Разбитые машины преграждают путь своим же. А вот крутой берег, который просто требует придавить себя парой тяжелых пушек — чтобы расправлялись с прорвавшимися с безопасной выси. Но нет, никто не прорвался — ибо подоспели с юга дальнобойные мобильные гаубицы, невидимые по причине отсутствия у нас в штате командной машины с повышенным обзором (утеряна в предыдущей миссии), но весьма слышимые и осязаемые: с неба валится дымный снаряд — и жизнь легкого танка "Мул" неудержимо подходит к концу.

К счастью, за танком следует тягач с прицепом ремонтников. Прицеп забавнейшим образом подскакивает на кочках, прицеп заносит, прицеп обгоняет грузовик — короче говоря, прицеп читал учебник по физике для совсем старших классов. А из прицепа, стоит лишь подойти поближе, летит вереница гаек — да так, что сразу понятно — именно этих гаек не хватает в ослабленном организме танка. И точно, зеленеет на глазах полоска здоровья, набирается силы "Лис" и с удвоенной энергией начинает поливать гаубицу огнем. Которая, оказывается, не умеет стрелять себе под ноги... и вот уже гибнет бесславно под огнем легких танков. А тем временем дым клубится, и пылятся дороги, за гусеницами вьется красивый рифленый след. Ночами льет из ведер дождь, молнии рвут на части тридцатидвухбитную темень, а катафоты танков горят рубиново-красным. Интерактивно, родные, и очень, почти невозможно быстро.

ШУТЯТ ВСЕ

Едва заметной дымной свиньей поднимаются к небесам души погибших хряков. Каждый свин перед смертью успевает пошутить. Шутят на поле боя все — и все смеются над своими шутками, но не слышно смеха за канонадой. Между миссиями волнующий момент: на вырученные средства предлагают приобрести кое-какую технику. Вижу прицеп с горюче-смазочными материалами, а вот обоз с боеприпасами. Купите их — и они останутся валяться там, где их бросили продавцы. Ибо требуется грузовик. Грузовики стоят денег и не умеют стрелять. Так, может, ну эти прицепы? Другие думали вот так же — и теперь дымятся на перекрестках пыльных дорог, вдалеке от ГСМ, лишенные БЗ.

Если не хватает денег, можно продать кого-нибудь из своих. Но поднимется ли рука? Ведь ползут вверх очки опыта, и пусть слабый и всего лишь разведывательный, но все же свой, бывалый, тертый. Раздавленный грузом представлений о жизни, танк взрывается ослепительно белым. Волшебники из сопредельных ролевых игр в смятении бросают свои магические книги и отправляются торговать сбитнем. Продемонстрировав братьям по оружию полный набор известных науке видеоэффектов, экипаж, как ни в чем не бывало, продолжает поливать свинцом врага. Как и полагается в RTS — в упор и до смерти. Что было? Танк "левельнулся". Копи очки!

Так и живем — с юмором. Свиньи против кроликов, уже смешно. Кролики озабочены поиском морковных полей. Хавроньи грубят старшим, а старшего у них зовут "Лежачей котлетой". Свиньи изображены форменными нацистами, их акцент неподра-

Мнение об игре

"Must have, однозначно! Заказанную пару недель назад World War 3 отошлю обратно в магазин, в Саратов, в туман. Что такое WW3 - всего лишь Earth 2150. А что такое S.W.I.N.E.? Черт знает что, вот что я вам скажу!" - делится сокровенным экзальтированный тинейджер-сбоку-пейджер на официальном форуме игры (www.swine-online.com).

Мнение об игре

"Сочетание мультяшных персонажей и сверхреалистичных трехмерных уровней дает весьма интересный эффект. Мне особенно понравился физический движок игры, который заставляет юниты подскакивать на кочках и раскачиваться", – отмечает, белозубо улыбаясь, обозреватель PC IGN (http://pc.ign.com).

жаем, Var Offiszer schtyle. Кролики, понятное дело, выведены французами. Война за морковь и свободу, море огня и ни капли крови. Мечта Виталия Шутова (MistLand, Россия, ЗеленыйГрад) — поссорить мышей и кошек, кажется, нашла свою реализацию в соседнем вольере. Огневые мадьярские парни из Stormregion подсунули нам весьма крепкую свинью, в которой хорошо всё — от заставки до оформления окошка с лишенными смысла вопросами о необходимости выйти из игры.

СВИНОЙ МИФ

Тридцать в общей сложности миссий среди милитаризованных млекопитающих пролетают на одном дыхании. Нет нужды строить базу или ковать морковь на патроны. Кажется иногда, что цель очередной миссии — посмеяться над еще одним RTS-штампом. Игра потешается над собственной вторичностью, чем вызывает бешеную симпатию.

Впрочем, "несерьезно" — не значит "дешево" или "скучно". "Свинья" демонстрирует безупречную графику и спецэффекты. Текстуры, простите, первый сорт. Вырезка, филей! Впервые, пожалуй, полигональные здания стали выглядеть на уровне "двухмерных" произведений искусства из Sudden Strike. Останови мракобесие кнопкой "пауза" и спокойно отдавай приказы — все будет исполнено надлежащим образом. А потом крути камеру до посинения: хоть не Max Payne, но все равно красиво очень.

Геймплей, опустите свои камни, напомнил мне незабвенный Myth за номером один. Небольшая группа танков и гаубиц в сопровождении тягачей путешествует по волшебному миру морковных полей. Враг появляется внезапно и так же внезапно исчезает. Морковными полями правят простенькие скрипты, которые так приятно водить вокруг пальца. Армии маленькие, и каждая гусеница наперечет. Возможность в любой момент отвести болезного в тыл, починить, заправить горючим, пополнить боезапас заставляет вести себя осторожно и расчетливо. Не бездушная армия штампованных железяк, но группа друзей, бродящая между миссиями в поисках смысла собственного существования.

Но смысла нет, и вскоре игра растворяется в воздухе подобно душе убиенного кролика. Век пересмешника недолог, и десять многопользовательских уровней едва ли спасут отца русской демократии, — системные требования при всей своей незначительности слишком велики для обладателей офисных ЭВМ. Остается лишь развеселый саундтрек, 400 остроумных фраз с немецким и французским акцентом, дорогостоящие видеоролики между миссиями и ощущение праздника, который с нами все реже. Реккомендую! EXE



Кролик — местный аналог Дарта Вейдера. Так и передайте Ому.





Стоит ли тратить силы на покраску морковного бомбардировщика, если он появляется в игре всего один раз и пролетает со скоростью быстрее звука? Художники S.W.I.N.E. считают, что стоит.

Разработчик
Stormregion www.stormregion.com

Издатель
Fishtank Interactive
www.fishtankgames.com

Системные требования
Windows 98/ME/2000, Celeron 466 (рек. Pentium III 800), 96 Мбайт (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM (рек. 9x), DirectX 8.0+, 900 Мбайт на жестком диске.



Наконец-то в трехмерных RTS появилось что-то, хотя бы отдаленно напоминающее дома. Слава текстурам!







Благодаря реалистичному физическому движку сражения куда эффектнее выглядят в динамике, чем на мертвых картинках.



THE SHADOW OF ZORRO

http://zorro.cryogame.com

Action/adventure



РЕЙТИНГИ

Сложность	отсутствует
Графика	2,9
Сюжет	2,9
Музыка	2,9
Звук	0,5
Управление	1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2

Это не крепкий средний TPS вроде Frank Herbert's Dune, нет, это - нервная, некрасивая, испорченная нелепыми выдумками action/adventure, практически лишенная игровой ценности. Как бы горячо рекламные проспекты Cryo ни убеждали нас в обратном.

Совершив большое путешествие по своей обширной и живописной памяти, я все же обнаружила имя автора первой, лишенной художественных достоинств книги о Зорро. Им оказался некий Маккэллей. Вы, конечно, помните: в сентябрьском номере лицо этого таинственного незнакомца было укутано густым мраком. Отчего только выигрывало. Так всегда получается с одинокими мстителями...

МСТИТЕЛЬ ВСЕГДА ОДИНОК

Маша АРИМАНОВА

Честное слово, я не хотела пророчествовать. Пресловутая WideScreen (см. этот выпуск!), насколько мне известно, не собирается делать игры про Зорро, равно как и In Utero, разработчик самой настоящей игры про Зорро, не замахивается пока на святую литературу Герберта. Но так уж получилось, что обе этих нетленки выпущены по лицензии и поданы в сходной "шпионской" манере. Причем разлюбезная мама Cryo всячески подчеркивает сходство игр в безумной и слепой надежде на то, что, обретя один продукт, азартный игрок надумает овладеть и другим. И это далеко не лучшим образом сказывается на хрупких материях The Shadow of Zorro.

ПОТЕШНАЯ ГОРА

Ах, как же многолик фирменный движок In Utero! Этот крепкий верблюд с горбами Evil Twin, Jekyll & Hyde ("Нивал", ну что же ты медлишь!) и The Shadow of Zorro весьма ловко отрицает свою принадлежность к данному благородному виду животных. Чуть приподняли камеру — получили трехмерную аркаду. Не стали приподнимать — твердый TPS. А прорезали смотровые отверстия по углам — сама собой получилась старомодная и несколько... специфическая "action/adventure". После уроков Casanova употреблять данное определение без кавычек я категорически отказываюсь.

Вышеупомянутая "экшен/адвенчура" у In Utero получилась хуже некуда. Казалось бы, и компания более-менее опытная, и искорка таланта заметна, а выдала такое... В честных ракурсах все графические недостатки невыгодно выпирают наружу: белье на веревках The Shadow of Zorro нельзя созерцать без содрогания, тени и освещение ужасны, модели героев воскрешают в душе древние, атавистические, страхи. Им бы игры про привидения писать! И, кстати, уже очень давно моих ушных раковин не касалось столь замогильное звуковое сопровождение. Я даже не могу сказать, что здесь ужаснее — нетрезвое блеяние охранников или припадочный смех капитана Эль Фуэртэ (что по-испански означает "сильный" и что, не спорьте, кричит об уровне фантазии двадцати разработчиков Zorro). Несмолкающие же всю дорогу меланхоличные гитарные переборы на испанском фоне незаметны.

Если помните, в #9 речь шла о фехтовальной технике, без которой The Shadow of Zorro — как сам великий мститель без буквы "Z". И должна была эта техника волшебным образом удовлетворить запросы и несмышленого младенца, и мудрого старца. Так вот, со своей задачей In Utero справилась ровно наполовину: потребности младенцев фехтование Zorro, безусловно, удовлетворит.

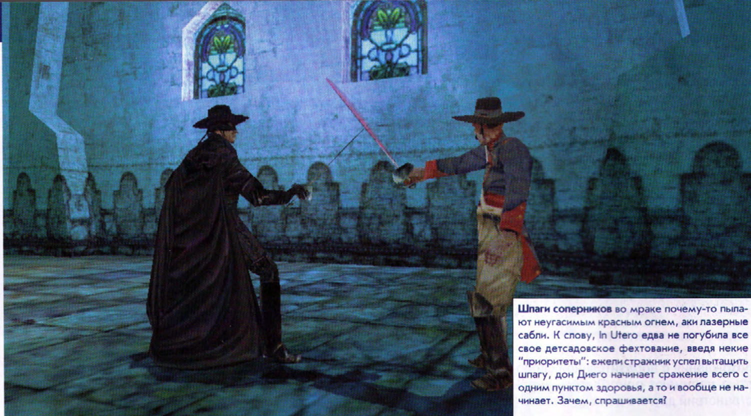
Скалькированный с Pirates! перезвон шпаг феноменального Casanova кажется после этой игры просто воплощенным совершенством. В любом поединке Zorro для уязвления соперника требуется всего лишь воспроизвести короткую последовательность клавишных нажатий. Для младенцев — четыре кнопочки, для старцев — невообразимые шесть. Вот так отважная In Utero поделила человечество.

При встречах с боссами "секвенция" символически удлиняется. Но все равно режим уколов The Shadow of Zorro не представляет ни малейшей сложности для любого человека, способного удерживать в памяти информацию в течение хотя бы трех секунд. А таких, как я осторожно предполагаю, среди наших читателей все-таки большинство...

Ради сохранения сложности компания пошла на неописуемое варварство. Это худший кошмар игрока в action/adventure. От такого зрелища с криком "мама!" просыпаются мастера шпионских TPS. Враги в Zorro не умирают. То есть совершенно! Они лишь падают наземь, пронзенные шпагой, пораженные молодецким пинком или смелым ударом локтя в затылок, немножко отлеживаются, затем встают и снова бредут за доном Диего, как зомби. Будучи вновь сбитыми с ног выстрелом из кремниевого пистолета или гранатой с сонным газом — опять встают и плетутся вслед. Представьте себе работу в тесных казармах при таких условиях! В мире столь поразительного человеколюбия дон Диего терпит тысячи, сотни тысяч, миллионы поединков, и его

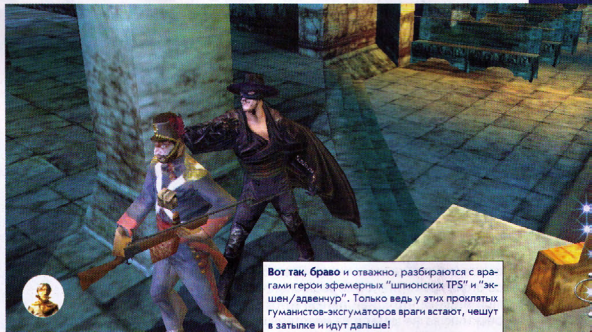
Мнение об игре

"Тень Зорро накрыла бедную Cryo. Что же, мне в детстве тоже нравился великий мститель. И я вряд ли когда-нибудь смогу простить In Utero такое надругательство над кумиром. Негнущийся плащ - раз! Накладные усы - два! Кожаные штаны с узорами - три! За кого они его принимают?!" - поражен тупой шпагой In Utero в самое сердце ведущий сотрудник сайта **Eurogamer (www.eurogamer.net)** Гештальт (Gestalt).

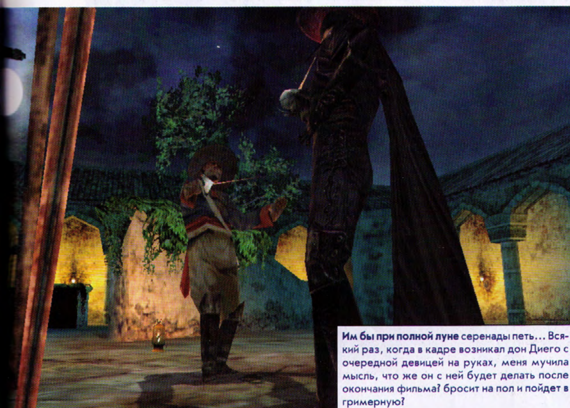


Шпаги соперников во мраке почему-то пылают неугасимым красным огнем, аки лазерные сабли. К слову, In Utero едва не погубила все свое детсадовское фехтование, введя некие "приоритеты": ежели стражник успел вытащить шпагу, дон Диего начинает сражение всего с одним пунктом здоровья, а то и вообще не начинает. Зачем, спрашивается?





Вот так, браво и отважно, разбираются с врагами герои эфемерных "шпионских TPS" и "экшен/адвенчур". Только ведь у этих проклятых гуманистов-эксгуматоров враги встают, чешут в затылке и идут дальше!



Им бы при полной луне серенады петь... Всякий раз, когда в кадре возникал дон Диего с очередной девицей на руках, меня мучила мысль, что же он с ней будет делать после окончания фильма? бросит на пол и пойдет в гримерную?



Мнение об игре

"Собственно, мне уже приходилось видеть подобную боевую систему. Это случилось зимой, на далекой консоли Dreamcast, которая уже тогда была смертельно больна, да только не знала об этом. Тамошняя Shen Mue (название этой действительно превосходной игры иногда пишется как Shenmue. – *М.А.*) казалась мне лучшей игрой на свете. И там тоже были эти примитивные комбо, которые требовалось шустро выдалбливать на геймпаде. Но! В Shen Mue они были совмещены с одной из мощнейших систем кунг-фу в истории игр. Там были ДВЕ боевые системы. И это работало! А с чем комбо совмещены в этом Zorro?.." – проводит глубокие консольные параллели обозреватель сайта **Playscope (www.playscope.com)**.

похождения с поразительной скоростью начинают приобретать черты странствий другого дона — Кихота.

ИСПАНСКИЙ САМУРАЙ

Много часов длится легкий, но неравный бой с ветряными мельницами. Дон Диего может прятаться в темных углах, бегать наперегонки со свинцовыми шариками, прыгать по крышам и рисовать на экране красивую букву "Z". Это все, чему его научили в профтехучилище народных мстителей... Но вы не поверите. Где-то на пятом (всего их семь) этапе The Shadow of Zorro я поняла, что происходящее довольно забавно.

Нет-нет, я не хочу сказать никакой чудовищной гадости вроде того, что в Zorro можно играть, или что action/adventure тоже жанр. Просто со столь примитивной боевой системой и всем, что к ней прилагается, вам никуда не деться от квестовых элементов. Надо же найти себе хоть какое-то занятие!

Уровни Zorro оснащены любопытной архитектурой и неплохо спланированы. Все эти гациенды и миссии не утратят очарования ни при полной луне, ни в жаркий полдень. Заданий много, они никак логически не связаны между собой, но каждое само по себе любопытно. Надо наметить маршрут по испанскому лабиринту, надо затвердить расположение часовых с ружьями (тут шпага не очень-то поможет), надо, наконец, додуматься повернуть глобус в кабинете Фуэртэ. Наверное, о таких ненавязчивых, не отвлекающих от вдумчивых перебежек поединках мечтали все квестеры планеты. И если б In Utero еще умела делать квесты!

Взять мундир толстого капрала Гарсии, храпящего на гауптвахте, и напялить его на Хуана Филиппа, терпеливо томящегося в заточении по соседству, — вот вершина их головоломного творчества...

Вместо того чтобы трудиться, In Utero старается ослепить всех нас ложным блеском. Тут и невообразимое порхание камеры во время широкоэкранных (видимо, сразу на фестиваль) дуэлей а-ля Роберт Родригес, и ее долгие пролеты над свечами да ангелами в церкви, и китчевые заставки с комиксами — вся эта музыка развлекает первые минут пятнадцать. Но, как мы знаем, пресловутая "интересность" здорово напоминает по форме песочные часы. Что же делать, если из верхнего отделения больше нечему пересыпаться?

Мнение об игре

"Ну, фильмы о Зорро они смотрели действительно взахлеб. Может быть, они даже видели больше этих фильмов, чем мой дорогой папочка (который вырос на Зорро и капитане Пауэре, – а я так и не научился различать этих персонажей). Но помогло ли им это при создании игры? Нет! Я скажу In Utero вот что: разработчики игр делают игры, а не сидят по кинотеатрам!" – возмущен нетрудовыми расходами времени In Utero Джеймс Агата (James Agatha), сайт **Gameexperts (www.gameexperts.com)**.

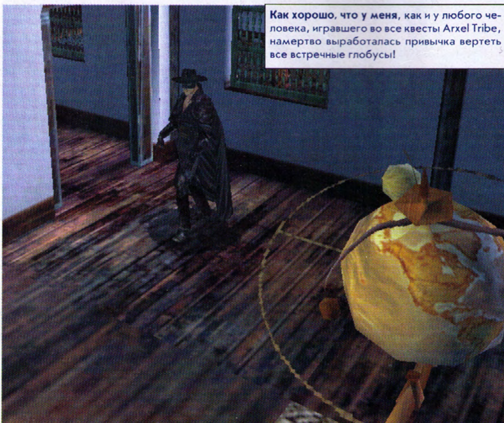
Разработчик	
In Utero	www.in-utero.com
Издатель в Европе	
Cryo Interactive	www.cryogame.com
Издатель на всем остальном белом свете	
Dreamcatcher Interactive	www.dreamcatchergames.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске.



Кажется, что дон Диего вот-вот откинет непослушный, но честный плащ, встанет на колено и помолится святым над свечным огарком. Но это был бы уже, простите, какой-нибудь "Отчаянный"... Нет, вокруг дона Диего — тяжелые инструменты испанского колорита. Не путайте с исламским.



Как хорошо, что у меня, как и у любого человека, игравшего во все квесты Arxel Tribe, намертво выработалась привычка вертеть все встречные глобусы!

STAR TREK: ARMADA II

www.armada2.com



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,4
Сюжет	Star Trek
Музыка	3,1
Звук	3,5
Управление	2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,1

Очередная Star Trek-лицензионная поделка, которая хочет, чтобы ее обозначали аббревиатурой RTS. Между тем девелоперы-дебютанты не смогли выступить даже на уровне средней по всем параметрам первой Armada. Как же я ненавижу весь этот балаган!..

Рецензирование Star Trek-игропродукции на страницах нашего научно-популярного бюллетеня грозит окончательно принять формы оголтелого литперформанса: все разумные, рассудочные, формы текстов у меня уже исчерпаны, вместе с ними подошли к концу более-менее публикабельные ругательства. Ко всему прочему я начинаю по-человечески понимать душевные переживания Александра "Скара" Вершинина, который из номера в номер титанически борется с плодящимися подобно тараканам раллийными недосимуляторами-близнецами.

СВИНЬИ В КОСМОСЕ

Андрей ОМ

Главная новость дня: Star Trek: Armada II (в дальнейшем — A2) робко и несмело пытается оторваться от мутной плоскости, заменяющей моему любимому сериалу космос. Зажмите Shift, повозите мышью — и корабли неловко, со скрежетом будут перемещаться по вертикали. Очевидно, в жизни дебютантов из Mad Doc Software (как мы знаем, игры по Star Trek-лицензии делает преимущественно всякий сброд — вот и сейчас, дорогая редакция, извините за неровный почерк, у руля A2 стоят изгнанные из Pandemic Studios за тунеядство австралийские аборигены) с двухгодичным опозданием появилась-таки игра Homeworld.

ОН ШЕЛ НА ОДЕССУ, А ВЫШЕЛ К ХЕРСОНУ

Первая Armada была сама по себе игрой не первого разбора, однако сиквел, в полном соответствии с заветами Star Trek-игростроения, выглядит и играется еще раз в пять гаже. Цельнодеревянный кустарный интерфейс гордо занимает треть экрана даже в том случае, если вы, подобно мне, автоматически выбираете во всех играх максимально возможное разрешение. В дверях вас встречает натужная трехмерность, которой все равно нельзя пользоваться: перемещение кораблей по вертикальной плоскости никаких тактических преимуществ не дает и приделано просто для того, "чтоб было", а угол своего взгляда на происходящее поменять хоть и можно, но лучше не надо — напрочь теряется чувство перспективы и банально ни черта не понятно. У движка A2 к тому же есть одна пикантная особенность: пользуясь положением камеры, отличным от "дефолтного", вы редко сможете отличить безвредную туманность от волны наступающих боргов, а волну наступающих боргов — от пояса астероидов. Странное произошло с, что ли, ощущением кораблей: складывается впечатление, что они заметно потеряли в массе. Суетятся, шныряют, мгновенно разворачиваются на 180 градусов. При этом сами мелкие, похожие друг на друга и невыразительные. Нет ощущения мощи. Нет, собственно, никакой армады. Есть стайка пугливых кухонных тараканов системы "прусак".

Таким образом, местные технические новации быстро достигают своей цели — вы начинаете искренне тосковать по бесхитростной оригинальной Armada, бойко ковылявшей на своих честных двух измерениях и не строившей из себя Жан-Жака бл Руссо.

При этом на экране кипит обычная, видимо, для сериала, но непонятная нормальным людям жизнь: корабли Федерации можно прямо в космосе развинтить на две части ("тарелку" и охвостье), причем обе половины будут жить полноценной жизнью и стрелять спецэффектами во врагов. Или, скажем, четыре Borg cubes можно зачем-то организовать в один Fusion cube.

Чтобы, видимо, как-то компенсировать нам вышеописанные страдания, в правом нижнем углу интерфейса располагается специальное окошко, в котором игра с выигрышных ракурсов демонстрирует увлекательные сценки из собственной жизни. Вот полетел Enterprise!! Вжж! Атакуют Romulans!!! Кххх!!! Все это МузТВ исполнено на движке игры и, вероятно, ставит своей целью показать, какой конфеткой "Тузик" выглядела бы A2, не будь на ней проклятого клейма Star Trek.

БЕСПРОСВЕТ

Теоретически, броня судов крепчает ближе к лобовой части. Еще более теоретически, это дает преимущества веселым и находчивым флотоводцам, атакующим с флангов. Что происходит на практике? Верно: поскольку обычно мы ходим в бой толпой, вражеское судно под концентрированным огнем моментально взрывается, не успев сообразить, где у него хвост, а где, скажем, ноги. Потом, использование специального оружия. Здесь есть два варианта: вы делаете все руками или же перепоручаете компь-

Мнение об игре

Претензии к местной тактике высказывает рецензент **GameSpot (www.gamespot.com)** Грег Касавин (Greg Kasavin): "В первой Armada вы могли проворачивать самые невероятные дела при помощи флота всего из нескольких судов - тогда это называлось "баланс". В A2 корабли производятся быстрее, но быстрее и гибнут, - в результате вы используете толпы вместо тактических групп. Это также означает, что вы игнорируете слабые корабли и комплектуете свой флот только самыми мощными из доступных на данный момент". А это, добавим от себя, уже форменная Yuri's Revenge. Вердикт: 7,1/10.

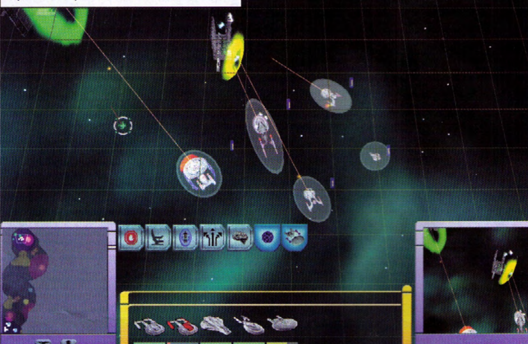
ютеру самому решать, когда из чего палить. Мануальная терапия быстро утомляет, а у AI свои, крайне экстравагантные представления о критических ситуациях. В результате вы плюете на спецоружие и копытите врага дедовскими методами. Или вот: оригинальная игра предлагала примитивную, но не лишенную изящества систему ресурсов — постепенно восстанавливаемый личный состав и нечто под названием dilithium. Все работало. Заглядываем в сиквел: по причинам, не имеющим ничего общего с логикой, к указанным двум добавляется еще пара элементов: металл и латиниум. Некогда стройная система потрескивает по швам и с горечью обнаруживает у себя все симптомы фатального ожирения: возня с ресурсами отнимает теперь значительно больше времени, чем это принято в безмозглых и быстрых RTS такого типа.

То есть налицо косолапая, крестьянская хитрость дровосеков из Mad Doc: каждая из указанных на коробке features — чистая правда (включая даже "The sequel to the best-selling Star Trek RTS game ever!" — на фоне остального лицензионного ST-кошмара Armada умудрилась-таки продаться в количестве нескольких десятков тысяч копий), но пользоваться ни одной из них в свое удовольствие вы не сможете.

Ну и, конечно, не забыт один из основополагающих пунктов пока не существующего (но рано или поздно я этим, безусловно, займусь) свода правил для разработчика игр во вселенной Star Trek: "Сделай пользователю неслабый сюрприз! Удиви мерзавца! Пусть не думает, что купил за свои поганые деньги нашу творческую свободу!". Исполнено с огоньком: помимо традиционных частых свиданий с Windows (я очень люблю свою коллекцию заставок для рабочего стола, среди которых есть автомобиль TVR Tuscan S, логотип лейбла Ninja Tune и кое-что из Матисса, но предпочел бы любоваться ее экспонатами по своей воле и в свободное от работы время), игра предлагает ряд нестандартных нововведений: так, иногда наши корабли начинают упоенно стрелять друг в друга.

Если не поможет перезапуск, попробуйте Uninstall.

P.S. Видеовставки игры озвучены голосом Патрика Стюарта (Patrick Stewart), пожизненного исполнителя роли капитана Кирка в Star Trek. Вы также могли видеть Стюарта в роли профессора Ксавье в позапрошлогоднем X-Men.



Если ваша мышь еще не обзавелась колесом, удалять-приближать действо придется при помощи дикой комбинации [Ctrl + вверх/вниз]. Впрочем, скорее всего, это не понадобится.



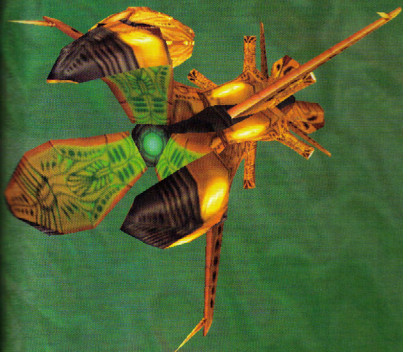
Заранее предсказать, как будет обставлен отход в лучший мир очередного корабля, нельзя — некоторые порождают взрывы размером в несколько экранов, другие лишь уныло распадаются на полигоны.

Разработчик	
Mad Doc Software	www.maddocsoftware.com
Издатель	
Activision	www4.activision.com

Системные требования
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II или Athlon 300, 64 Мбайт ОЗУ (для многопользовательской игры необходимо 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.0a+.

Дополнительная информация
900 Мбайт на жестком диске плюс минимум 100 Мбайт для swap-файла.

Несмотря на то что теоретически Species 8472, Romulans и Cardassians являются играбельными расами (на коробке об этом написано аршинными буквами), порулить указанными фракциями дадут только в многопользовательском режиме. 8472, кстати сказать, пользуется Органическими Кораблями.





Тактические фокусы исчерпываются классикой — от двадцати боевых единиц, концентрированным огнем вставляющих фитиль вражеским боевым станциям любой мощности.



AQUANOX

www.aquanox.de



Шутер от лица подводной лодки

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,7
Сюжет	3,6
Музыка	-2,7
Звук	2,2
Управление	3,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,9

Этой игре суждено надолго задержаться на винчестерах. Но не на всех, а только в нашем "железном" отделе. Ибо компьютер она нагружает весьма о-го-го, графикой обладает зело симпатичной, а вот с игровой точки зрения, увы, далека от совершенства.

Если вы заглянете в "Мнения об игре", то поймете, что имеете дело с настоящим шедевром. "С христианской точки зрения это боевая игра". Коротко и ясно. И, что характерно, весьма точно описывает происходящее. Никаких, увы, намеков на подводную классику, вроде относительно недавнего Deep Fighter. Чистой воды шутер Quake-типа, почему-то названный подводным и разбавленный элементами... космосимулятора.

ЗЕЛЕН ВИНОГРАД

Господин ПЭЖЭ

В далеком 1997 году немецкая команда Massive Development выдала на-гора игру Archimedean Dynasty. Любопытную, многообещающую. И плюнула на подводную тему на целую пятилетку. Однако, затратив почти три года на создание AquaNox, та же самая Massive Development попыталась не просто повторить пройденное, но сказать нечто новое. Результат странен.

STORYZZ

Год 2666-й (три шестерки — видимо, чтобы попугать народ; ну почему на них не отреагировала та самая "христианская рецензентка"?!.), после событий Archimedean Dynasty прошло пять лет. Все тот же солдат удачи Флинт (Emerald "Dead Eye" Flint), все те же подводные купола, куда человечество сбежало с окончательно опустошенной и загаженной поверхности планеты.

Поскольку к концу прошлой игры он заработал немало денег и вполне приличную подлодку, брать его в главперсонажи "как есть" было бы нехорошо — где найти таких монстров, чтобы он их хотя бы заметил? Поэтому начинается все с казуса: его сверхсубмарину... угоняют. Воевать будем в унылой посудине с трубочкой для стрельбы рябиной в качестве основного вида вооружения. Причем уже через пару-тройку миссий самое мощное из доступного оружия будет успешно куплено, а ждать следующих видов придется весьма долго.

Жизнь Флинта полна событий. Пираты Crawlers, гражданская война в Неополисе, столице Атлантической Федерации, кишащие повсюду бионты (полуроботы-полуживотные, самособирающиеся из обломков и живущие по принципу муравьиной кучи), военные эксперименты со связью на ультрадлинных волнах, невзначай взламывающие земную кору и приводящие к океанотрясениям и выбросам магмы... Уфф... Но это еще не все. Разумеется, в каждой уважающей себя игре должны быть боссы, и они, безусловно, будут: океанотрясения разбудят Герцена, то есть Кракена размером с два танкера, и все завертится, как и должно.

Если вы хоть что-то поняли из предыдущего абзаца — завидую вам искренне. Я в этом сюжете не понимаю вообще ничего, кроме желания сценариста хоть как-то увязать в одну охапку появление всех тех монстров, которых захотели и/или смогли нарисовать художники. Именно ему, бедняге, и пришлось измышлять хоть какую-то связующую нить к путаной в целом игре. Не хочется говорить о нем плохо, но получилось, дорогой герр, как бишь вас там, не особенно хорошо. Да и лучше не могло, наверное, да?

Дабы создать антураж, сотворено аж 70 (!) персонажей. Правда, типичный персонаж — это двумерный портретик в комикс-стиле размером в 50 точек, с 10-20 строчками легенды, что отняло у разработчиков не больше пары часов на брата.

Общение с этой публикой сводится к нажатию Enter (пока с кем надо не поболтаешь, не дадут следующую миссию), а поскольку тексты откровенно глуповаты и с игрой не слишком завязаны, Enter вообще не хочется отпускать. Все, что действительно нужно (пару строк текста), говорят перед самой миссией.

Врагов чуть поменьше, всего четыре десятка, зато они настоящие, трехмерные, и вполне адеватно выглядят. Ну и чтобы покончить с цифрами раз и навсегда, упомяну еще 30 миссий и 9 подводных лодок, в которых можно воевать.

GRAFIXX

К тому, каков в игре Muzaxx, мы еще вернемся, а пока порадуемся от души за дизайнеров и художников. Им дали полную свободу — и они выложились. По большей части, правда, доминирует цвет того самого винограда, что упомянут в заголовке, но я объясняю это наличием толстого слоя органических отходов на поверхности воды.

Подводная жизнь вообще выглядит очень бедно: очевидно, для снижения числа полигонов от рыбы и прочих подводных обитателей пришлось отказаться полностью. Есть только чуток водорослей и планктона. По сюжету рыба вымерла вместе со всем остальным, но море без рыбы, увы, довольно мертвенькое. Да и жалко рыбку-то...

Мнение об игре

Некто Degger с сайта **Warp2Search** (**www.warp2search.net**), четко просекающий фишку, отмечает: "Твои компьютерные напарники тоже неплохи. Они иногда очень сильно помогают тебе, но защита от вражеского торпедного огня довольно трудна. Общий уровень сложности игры начинается с очень легкого и возрастает автоматически с каждой новой миссией". Наблюдательный, зар-раза...



Типичное подводное поселение выглядит этаким морским ежом. Особенно впечатляет торчащая на заднем плане взлетно-посадочная полоса для космолетов, тьфу, подлодок. Wing Commander wannabee, не так ли?



Если перегородить Гольфстрим вот такими турбинами, он остановится и окончательно испортит климат на планете. Эк закручено-то...

Мой верный "максим" (пулемет) неплохо устраивает пиротехническое шоу из ближайшего передатчика. Правда, один взрыв на экране — это бледновато, но уже в следующей миссии это исправят.





В факеле статуи Свободы (оцените голливудский ракурс) спрятаны ценные документы, охраняемые вражеской ратью. Сколько же фильмов было посвящено этой теме...

Успешно отбив документы, мы должны выполнить последнюю задачу: умотать из этого осиного гнезда. Вы только поглядите, сколько тут нечисти, да еще и во главе с этим вот здоровенным чучелом, обвешанным турелями...





Очаровательная брюнетка — личность глубоко виртуальная, компьютер нашей подлодки. Впрочем, о предстоящей миссии рассказывает четко и по делу.

Мнение об игре

Иван Сулик (Ivan Sulic) с сайта **PC IGN (http://pc.ign.com)** подмечает основную особенность подводных битв: "Победителем выходит тот, кто может стрелять как можно дольше из самого мощного оружия. Любые попытки маневрирования ни к чему не приводят и смысла не имеют". Что характерно, итоговая оценка все равно довольно высока: 7/10.

Зато техногенные и геологические ландшафты удались на славу, спору нет. Человеческие поселения, корабли бионтов, выбросы лавы и масса брызжущих светом и цветами спецэффектов, от бликов солнца, пробивающегося сквозь корку грязи на поверхности, до взрывов, лучей и следов из пузырьков, остающихся за торпедами, носящимися туда-сюда в пылу битвы... Феерия!

Но за все приходится расплачиваться. Разработанный самой Massive движок KRASS Engine был одним из первых поддерживающих как вертексные, так и пиксельные шейдеры в GeForce3. Другой вопрос — как именно он их поддерживает. Напомню, что при тестировании GeForce3 с помощью AquaMark (специальной демоверсии этого самого движка, предназначенной для оценки скорости железа) наша железно-тестовая лаборатория так и не смогла обнаружить ни особой разницы в скорости, ни хоть какой-нибудь в изображении...

Зато требования к железу у KRASS уж точно немалые: большинство рецензентов (включая и вашего покорного) отмечают, что обладателям карт позавчерашнего дня (типа GeForce 2) и процессоров с частотой до гигагерца можно заранее расслабиться и копить деньги: играть практически невозможно, даже если выкрутить все до одной настройки на минимум. Официально, конечно, в минимальных требованиях записан обычный GeForce и процессор от 500 МГц, но это скорее в порядке шутки.

И еще одна неприятность, хотя и мелкая: на фоне графических красот сильно режут глаз жутковатые видеовставки.

Разработчик
Massive Development www.massive.de
Издатель
Fishtank Interactive
www.fishtankgames.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000, Pentium III 500 или Athlon 500 (рек. Pentium III/Athlon 1+ ГГц), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-видеокарта уровня GeForce, Voodoo 5500+ с 8 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3 с 64 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0+, 4x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

MUZAXX

Признаюсь: я выключил ЭТО почти сразу же. Техно, особенно немецкое, — наверное, лучшая музыка на свете, но... как бы это помягче выразиться... недостаточно хорошая, чтобы вслушиваться сквозь нее в звуковую картину боя. Да и голова от нее начинает болеть ровно через десять минут, засекал (эх, где ты, молодость? — ну типа...). Короче говоря, выбор этого лучшего на свете стиля кажется мне законченной дикостью. Техно и подводный мир даже под угрозой торпедной атаки никак не могут гармонично жить рядом.

Под водой, простите за банальность, все должно быть не таким, как на суше. Звук передается гораздо быстрее, иначе отражается, а главное — приобретает своеобразную "подводную окраску": становится басовитей, больше реверберирует, сливается с постоянным шелестом потоков воды за бортом и фоновым шумом, гулом, бульканьем и прочими деталями общей картины.

Увы, в Aquanox, если закрыть глаза и задать себе вопрос из анекдота "иде я нахожуся?", ответ будет однозначным: на суше. Взрывы записаны неплохо, но это обычные взрывы обычных снарядов, рвущихся в воздухе. Фоновые звуки есть, как же без них, но кроме шума от вращающихся винтов не слышно ничего, напоминающего о глубине. Тебя не выворачивает наизнанку от страха, что сейчас в бронированной стенке корабля с предательским свистом образуется крохотная дырочка и тебя перережет напополам струей воды под невообразимым давлением. Ты не чувствуешь позвоночником, что за странная сила не дает твоему кораблю свободно перемещаться куда угодно, как безымянному десантнику, и от этого игра становится рядовым космическим симулятором. Ну, или почти становится.

GAMEZZ

Управление потерялось где-то между шутером и космосимулятором. С одной стороны, есть стрейфы, хотя и замедленные, никаких тебе мертвых петель (вверх или вниз удается повернуть голову только до вертикального положения — и ни на градус дальше). Казалось бы, типичный десантник, бегающий под водой.

Но из-за того что авторы пообещали "физическую модель" и постарались выполнить обещание, классического шутера на рефлексах не получилось. Вращаться вокруг своей оси можно очень быстро, а вот стрейфиться и перемещаться — увы, нет, все гораздо медленнее. Результат таков: оптимальная стратегия боя выглядит как "плавать все равно бессмысленно, тебя будут держать на мушке без проблем, а ты сам обязан смотреть вперед, чтобы передвигаться хотя бы чуть быстрее улитки, поэтому лучше всего стоять на месте или медленно ползти, но стрелять изо всех сил, надеясь на прочную броню".

Да, есть и ускоритель, время от времени дающий возможность "прыгнуть" вперед очень шустро. Но никаких проблем отследить "прыгуна" нет, так что особого смысла в красивом космическом... эээ... подводном бою не просматривается. Маневры, заходы в хвост и прочие шалости приводят только к потере драгоценного времени и досрочному уходу на покой. Вечный покой.

Ну и, дабы картина была полной, осталось добавить несколько слов о сетевой игре (традиционный дефматч, командный дефматч и CTF), о страннoватом AI, обожающем врубаться в скалы и долго выбираться из них (что, впрочем, обычно не мешает врагам стрелять), а также о чудесной скорости выхода патчей. За неделю — две штуки (и это с учетом того, что на немецком игра вышла давным-давно).

P.S. Для тех, кому захочется посмотреть монстров, не мучаясь с управлением: читы включаются одновременным заданием в командной строке двух ключей: aqua.exe -redrum -stendek, после чего активируются клавиши F7 (неуязвимость), F8 (невидимость), F10 и F11 (победа в миссии), F12 (для эстетов — проигрыш миссии).

Мнение об игре

Очаровательный сайт **Christian Computer Game Reviews (www.ccgr.org)**, владелица которого отказывается играть в Diablo, Quake и Ultima из-за сатанинских символов, а в Everquest, Giants: Citizen Kabuto и Leisure Suit Larry - из-за полуобнаженных героинь, дает удивительно четкое описание происходящему: "С христианской точки зрения это боевая игра. Вы будете выцеливать и отстреливать множество объектов и кораблей. Однако крови в игре нет. Зато есть милые радиоиздевательства над врагом, причем те, что я слышала, были чистыми". Оценка весьма одобрительна: "B+" ("3,25" по четырехбалльной шкале).

TAKEDA

www.ezgame.com/Takeda

Историческая RTS

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	2,7
Сюжет	4,5
Музыка	на любителя
Звук	4
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,2

Аутентичный симулятор средневековых сражений для игроков, которые не боятся трудностей и не имеют ничего против средневековой графики.

Они начали это дело два года назад. Восемь человек, и ни один прежде не занимался программированием игр. Лидер компании и самый опытный ее сотрудник, гражданин Канады Мин Шен Ли (Ming Sheng Lee), создал Интернет-казино, которое разорилось через три недели после открытия. Остальные семь, учащиеся различных профтехучилищ города Торонто, состоят на учете в конной полиции.

ГРАНИЦА У РЕКИ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Takeda, жутковатая смесь из Close Combat и Shogun: Total War (STW), едва не одержала победу на "Фестивале независимых игр" 2001 года (мы писали об этом), уступив только Shattered Galaxy. Смелые люди из Xicat Interactive с независимостью Magitech покончили, рискнув "Такэду" издать. Поклонники варгеймов и японской военной истории пысают, извините, кипятком, а Xicat якобы ведет переговоры о публикации игры в Японии. И якобы переговоры идут успешно, что на самом деле почти невероятно. Трудно себе представить, каким образом группа канадских студентов-недоучек может сделать достоверный исторический варгейм про одного из самых известных полководцев Японии.

Параллели между Takeda и популярнейшим Shogun: Total War несомненны. Карта провинций, жестокая борьба кланов, многотысячные армии и никакой возможности управлять каждым юнитом в отдельности. Чтобы найти отличия, достаточно просто обладать зрением: Takeda выполнена на технологиях позавчерашнего дня, как и полагается всякому уважающему себя независимому варгейму. Кроме того, если STW пыталась заигрывать с неопытным игроком, случайно купившим игру на рождественской распродаже (уровни сложности, обучающие миссии, всплывающие подсказки), то Takeda даже и не думает красоваться. Сложность — всегда максимальная, никаких обучающих миссий, никаких компромиссов. "Ил-2" с переключателем уровня сложности, застрявшим на позиции "как в жизни". Игра для увлеченных и сильных. Оставьте чтение, если STW показалась вам "сложной". Takeda вовсе обломает вам зубы.

Приглядевшись, вы обнаружите в игре даже холмы — они имитируются цветом. Безобразная жадность Takeda до системных ресурсов объясняется не только любительским подходом к программированию. Дивизион состоит из четырех батальонов максимум, в каждом батальоне — около сотни человек. Дивизионов на поле боя дюжина. Отдавать приказы можно только на уровне дивизионов. Все просто... и сложно. Отданные приказы начинают передаваться по цепочке командования. Во главе войска стоит Оякатасама, Патриарх семьи. Дивизионами руководят генералы, батальонами — капитаны, которых генералы выбирают из числа наиболее способных подчиненных. Весь офицерский состав нам придется изучить поименно. Семь характеристик от "лидерства" до "опыта" достаточно точно описывают человека. Приказы, отданные генералам, на уровне капитанов выглядят уже по-другому. Никаких обобщений на ступеньке простых воинов не существует — каждый солдат, несмотря на свою невидимость при большом разрешении, продолжает что-то там себе соображать.

В игре предусмотрено несколько десятков формаций как для армии в целом, на уровне дивизионов, так и для каждого дивизиона в отдельности, на уровне батальонов. В этом смысле STW выглядит слабее. Никаких специальных бонусов за пребывание в определенной "формации", например, в "квадрате", не имеется. "Бонусы" игрок обеспечивает себе сам — своими действиями.

СТРАТЕГИЯ

Разработчики называют свое творение "симулятором поля брани".

Это правда, потому что стратегическая часть игры не выдерживает никакого сравнения с STW. У игрока во время очередного "стратегического" хода есть всего две возможности: атаковать соседнюю территорию или "отдохнуть год". Время игры измеряется годами. Задачи, которые периодически ставит перед нами советник, соответствующего масштаба. Жениться ли на дочери Шинага или зарезать ее вместе со всеми родственниками до седьмого колена? Преследовать ли армию клана Кэншин на территории его провинции или уделить внимание восстанию на юге собственной территории? Разорвать альянс с кланом Моногава и захватить его провинцию, пока это не сделал кто-то более сильный, или оставить несчастного Моногаву в покое?

Ответ на каждый такой вопрос направляет сюжет по новой линии. В этом смысле игра действительно нелинейна, и добиться самой главной цели, помочь Такэда расправиться со своим злейшим врагом Уэсуга, можно совершенно разными способами. Стратегия прохождения меняется от

Мнение об игре

"Вот уже более тридцати лет я увлекаюсь военной историей Японии. Прекрасно помню серию Nobunaga's Ambition от Koei и Sword of the Samurai от MicroProse. То были маленькие забавные игры, боевая часть которых была предельно далека от реальности, а историческая достоверность в лучшем случае не вызывала раздражения. Как манны небесной ждал Shogun: Total War. Дождался, и не был разочарован, хотя в игре мне не хватает исторической аутентичности. Takeda, вне сомнения, самая достоверная компьютерная игра из всех, что выходили на эту тему. Атмосфера игры очень живо воспроизводит все то, о чем я читал в книгах..." – делится сокровенным варгеймер-пенсионер на официальном форуме Takeda (www.ezgame.com/Takeda/forum.html).

Мнение об игре

"Ненавижу, когда это происходит. Работа забыта, семья ненавидит меня, собака толстеет. Играю в Takeda день и ночь, ничего не могу с собой поделать!" – жалуется на судьбу несчастный гражданин Канады (там же).

партии к партии, и если вам не хочется думать своей головой — посетите форум игры, где гражданин Канады Мин Шен Ли собственной персоной проводит онлайновые консультации.

СИЛЫ

Ничего нового, к счастью, ожидать не следует. Копейщики, основная сила японской армии того времени, обучаются плохо, набираются из крестьян, не переносят атаки с флангов и слабы против вооруженных мечами самураев. Лучники, в силу плохо представленного в "Такэде" рельефа, особенно беспомощны. Их цель — скорее "размягчить" строй противника, чем уничтожить его. Вооруженные мечами отряды профессиональных воинов на голову эффективнее пикейщиков. Если те — костяк армии, то мечники — ее мускулы. Плюс конница, элитные войска.

Мушкетеры, которые появятся в игре через шесть ходов-лет, создают множество проблем. Причем как соперникам, так и своим генералам. Неопытные бойцы чрезвычайно недисциплинированны, разбегаются при первом удобном случае. Боятся всех и вся, и немудрено — с нелепыми огненными трубками против самурайских клинков не особенно повоюешь. Что, впрочем, не мешает мушкетерам оставаться смертельно опасными и очень эффективными. В умелых руках, конечно. Их появление нанесло серьезный удар по системе управления войсками. Мощные доспехи, в которые облачались командиры, служили им прекрасной защитой от стрел. А верные телохранители были счастливы умереть за господина в ближнем бою. Но пуля... ничего не знает о чести. Она с одинаковой легкостью пробивает и ткань, и броню. Генерал гибнет, цепочка командования прерывается, мораль катастрофически падает...

Впрочем, лишиться генерала — это еще не конец. Конец — это когда вы теряете убитыми двух и более военачальников. Никогда раньше наша армия не зависела так от своих командиров. Самый эффективный способ нанести поражение противнику — уничтожать офицеров. Для удобства играющего генералы и капитаны выступают на скакунах белого цвета. Как только один из ваших командармов оказывается в беде, на его изображении в нижней части экрана начинает мигать красный крест. Это значит, что надо все бросать и спасать кадры. Кадры, впрочем, от сражения к сражение всё крепнут. Существуют целые методики "прокачивания" капитанов, коим можно развивать умение управлять различными видами войск — конницей, лучниками и так далее в отдельности. После гибели генерала его место занимает самый опытный из капитанов. Так обеспечивается необходимая ротация кадров и карьерный рост. Главное, впрочем — "опыт". Очки опыта дают за все — за первого убитого врага, за то, что первым вошел на территорию осаждаемого замка, за первого убитого генерала, за сбитый флаг... за победу, разумеется, тоже.

Перед каждым сражением игроку предстоит сложный процесс выстраивания своей армии. Сначала вы выбираете строй, затем распределяете фланги между генералами, а потом решаете, в каком составе дивизионы будут представлены на поле боя — сколько и где потребуется конницы, лучников, мушкетеров. Игра внутри игры, непростая задачка, от правильности решения которой будет во многом зависеть исход битвы.

НАПОЛЕОН, НА ВЫХОД

"Игра специально сделана простой в начале. Мораль армии Мураками снижена на 20% из-за внутренних разногласий в клане, — объясняют невыносимую сложность Takeda разработчики. — Воевать с кланом Мураками в многопользовательской игре или через десяток лет в кампании будет не так просто". Слава богу, а то мы уже начали волноваться...

По-настоящему раздражают две вещи — вид сверху в сочетании с неизменным масштабом и постоянные рывки при движении карты. Проблема номер два вроде бы будет решена с первым же патчем. С видом сверху сделать ничего нельзя, придется привыкнуть. В остальном игра — настоящий рай для любителей сначала думать, потом делать. Поле боя — место совершенно негостеприимное, и армия игрока всяческим образом пытается его покинуть — под белым флагом или в белых тапочках.

Тем временем Shogun: Total War с триумфом покоряет города и веси. История помнит много сражений, которые замечательно смотрелись бы в трехмерных просторах "Сёгуна". В ближайшие годы мы получим новую серию Battleground, и это правильно. Takeda такой платформой стать не может — слишком уж устарела графика, слишком много в игре несуразностей с управлением. Разработчики замахиваются на Наполеона, но лучше им, кажется, сначала разобраться с Такэдой. "Поклонники Shogun: Total War известны своей брутальностью, — написал один из варгеймеров на форуме игры. — Но если Takeda выживет и будет удовлетворять их высоким стандартам, вы обеспечите себе годы работы — производя один сиквел за другим".

На мой взгляд, лучшим выходом для всех нас станет лицензирование достойного графического движка. Хочется аутентичности, да, но чтобы во всем. Чтобы не уткнувшись носом в поле брани и не с двумя кадрами в секунду, а хотя бы с десятью, и чтобы горизонт на горизонте хоть немного просматривался. Ну ее, эту дымку, пусть не жрет дорогостоящие ресурсы процессора. EXE

Мнение об игре

"...Игра получилась соответствующая. Плоская, как стол, рисованная графика в стиле стратегических творений Koei середины прошлого века. На поле боя копошатся сотни микроскопических самураев и крестьян с пиками. Они двигаются с частотой два или три кадра в секунду. Скорость прокручивания гигантской карты напрямую зависит от скорости игры. Таким образом, вы останавливаете время не только внутри игры, но и снаружи. В режиме "паузы" действует удобное всплывающее меню. Однако карту двигать нельзя, а половину экрана занимает надпись "пауза", которая, как правило, загораживает самое главное. О назначении части кнопок приходится догадываться – разработчики забыли закрепить контекстную помощь за некоторыми рычагами управления. Ни одного приказа с клавиатуры отдать нельзя. Ориентироваться на поле боя очень сложно. Титанического размера армии, огромная карта, однообразный рельеф и серьезные проблемы с интерфейсом превращают сражения в настоящий ад. Бескомпромиссный искусственный интеллект довершает картину. Играть практически невозможно", – вздыхает по-английски все на том же форуме наш обозреватель Олег Михайлович Хажинский, скрывшийся за псевдонимом Raz Putin.

Разработчик	
Magitech Corporation	www.ezgame.com
Издатель	
Xicat Interactive	www.xicat.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/NT4, Pentium II 200 (рек. Pentium III 500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0+, 1 Гбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Если игра работает слишком медленно, отключите погодные эффекты и туман и сбросьте разрешение до 1024x768. Клавиши "+" и "-" управляют скоростью игры и одновременно... количеством кадров в секунду. Следите за патчами – разработчики обещают исправить эту удивительную ситуацию в самом ближайшем будущем.





Вот так могла бы выглядеть игра в разрешении 3000x2000 точек. Требуйте у верстки оригинальный масштаб! Честное слово, пора всерьез задуматься о приобретении мультиэкранной системы. Или... уговорить разработчиков перейти в 3D. Там с масштабированием никаких проблем.



Стратегическая часть игры протекает в условиях куда более спартанских, чем в Shogun: Total War. Ничего более сложного, чем этот экран, вы не увидите. Экономика, дипломатия и строительство вынесены за скобки — в угоду исторической достоверности.



Интересные сражения случаются во время захвата или обороны замков. Места мало, рельеф сложный, и строем особенно не походишь.



Смешались в кучу кони, люди. И не только. В разрешении 1280x1024 на экране виднеется лишь восьмая часть игровой карты, а самураи уже едва различимы. Бесконечную высоту подчеркивают облака, которые нужно отключить первым делом, — уж очень они не нравятся центральному процессору.

Историческая справка

ТАКЭДА Сингэн (Харунобу) (1521-1573) – полководец, принадлежал к очень древнему роду из провинции Кай (ныне преф. Яманаси). В 1541 г. Сингэн, сместив своего отца, практически узурпировал руководство разветвленным и богатым кланом. Японцы считают Такэду одним из самых выдающихся полководцев в своей истории. Существует множество легенд и преданий, основанных на исторической хронике семьи Такэда (Коё гункан), повествующих о его подвигах, бесстрашии и воинском таланте. Он был популярен и среди самураев, с которыми переносил все опасности и лишения службы, и среди крестьян, которые звали его Сингэн-ко – Принц Сингэн. Он покровительствовал боевым искусствам и проповедовал благородство в бою, невозмутимость и дзэнское хладнокровие в самых тяжелых ситуациях.

CABELA'S 4X4 OFFROAD ADVENTURE 2

Мягкое автопорно



РЕЙТИНГИ

Сложность	отсутствует
Графика	3,7
Сюжет	0
Музыка	1
Звук	1
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 0,7

Продолжение бессмысленных метаний грибников по бездорожью. Без канистры бензина, запаски и царя в голове.

Необходимое вступление. Автор прекрасно осознает вероятность существования фриков, для коих "Кабела" является зверем как минимум тотемным. Рецензент отдает себе отчет во всей несправедливости собственных нападок на несчастное внедорожное животное, но помочь оному, увы, не в силах. Ставки сделаны, ружья заряжены, название утверждено Ставкой. В воздухе неотвратимо пахнет мухоморами.

ПО ГРИБЫ, ПЕЙОТЛИ И АГАВУ

Александр ВЕРШИНИН

Второе, не менее необходимое вступление. Изначально рецензия носила гораздо более мирный характер и называлась "В поисках утерянного смысла". На что специально тренированные люди резонно заметили: 1) плагиат; 2) никакого смысла в игре сроду не видели — нечего искать. Экспериментальную артхаузную рецензию, начинавшуюся словами "Вот мы поехали за буем..." и заканчивающуюся "...и вот мы приехали за буем", завернули не менее резво, мотивировав решение очередной парой убийственных аргументов: 1) дважды плагиат; 2) единственное, но рекордно длинное двухполосное предложение "Хрясь-хрясь-хрясь-хрясь...", находившееся как раз между вышеприведенными вступительной и заключительной сентенциями, опять-таки не несло никакой полезной смысловой нагрузки. Задумаешься поневоле. Никаких причин писать, а тем более публиковать материал по Cabela's 4x4 Offroad Adventure 2 (C's4x4OA2) нет и быть не может. Патологические дзен-буддийские темы, способные оправдать существование C's4x4OA2 и грамотно описать процесс игры, уже год как не в моде. Художественные перформансы заезжены господином Сорокиным и компанией. Тем временем язвительный Чернышевский во мне вопит сакраментальное.

Мнение об игре

Отсутствует. Всех тошнит.

ЛАКОДЕМОНЯНЕ, RESSURECTED

На этот раз в игре приличный движок, симпатичный полигональный ландшафт и отменные модели самих джипов — удивительное дело. Физическая модель подверглась тщательной чистке, превратившись в милое, причесанное, умытое и весьма адекватное существо. Компенсировать революционные сдвиги в эстетическом плане пришлось за счет геймплея. Его нет. Убит: по-дантесовски вероломно и, вероятно, злокозненно. Вы ведь не назовете "геймплеем" процесс езды от стартовой точки в указанную специальным "буем" конечную, правда? Действительно, многие автосимуляторы построены на этой архаичной общеобразующей базе: поездка на транспортном средстве неизбежно подразумевает начало пути и его конец. НО. В отличие от C's4x4OA2, все остальные аркады, симуляторы (и иже с ними) стараются както развлекать играющего: стреляют в него, обгоняют его, запутывают, запугивают, затрагивают, запихивают, заморачивают, замордовывают. Завлекают, словом. В клиническом случае C's4x4OA2 подобных тенденций не наблюдается: с водителем может произойти лишь яма, канава, рытвина, овраг, колдобина или любая другая разновидность неровности ландшафта, — в детсаду на эти признаки откликалась только японская "скорая помощь". Единственное ограничение — по километражу: бензинка кончается. Учитывая склонность общедоступных в игре мощных джипов так или иначе брать на абордаж любое горно-овражное препятствие, процесс сводится к наведению на буе-цель, нажатию кнопки газа с последующей реализацией кнопки газа по факту достижения буе-задачи.

Затемнение, титры. Благодарю за внимание. Всех сколько-нибудь вменяемых читателей прошу покинуть залу. Остальные, слушай мою буевую команду: мы отправляемся по грибы, пейотли и агаву! Равнение на псилоцибин.

ДЖА-А-А РАСТАФА

Нам грезился продавец подержанных джипов, это был Кабела. Наш старый знакомец смотрелся дико и несуразно: на ногах огромных размеров ботфорты, из-под которых торчали давно небритые ноги, далее следовали широкие африканские шорты, поверх присутствовала куртка-аляска. На лице старца был акварелью выведен звездно-полосатый американский флаг. Безостановочно тараторя на незнакомом нам африканском наречии, Кабела убеждал нас, что знает, где именно растут отменные пейотли и лучшая голубая агава. Алас! Демонический пенсионер вновь пытался запихнуть нас в железные объятья проклятых внедорожников.

Ни запаски, ни канистры с топливом на этот раз не нашлось — осмотрели все возможные нычки. Джип никуда не падает, водоемы отсутствуют во избежание несчастных случаев. Заводишь — заводится. На передаче, на нейтралке, как угодно. Скучища. По старой памяти пытались загнать дви-

Разработчик/издатель
Activision Value www.activisionvalue.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 333 (рек. Pentium III 600), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

гатель перегазовкой и пробуксовкой: не дымит, тянет исправно, топливо декалитрами не жрет. Компьютер, подлец, молчит, жаловаться на жизнь не хочет. Развлечений никаких! Ну не ехать же за глупым буем, Кабела наверняка водрузил его если не на местной Джомолунгме, то уж на Монблане точно. Вспоминаем новозеландца Кейта Меллори. Дружно грустим.

GOOD TRIP, BAD TRIP

Скушали запасы — вот и стало весело. Тут же возник приход: один остается водителем, остальные прикидываются компасом, картой и, извините, дальномером. Так и поехали. Компас тычет пальцем в окно и орет: "Туда рули!". Карта хнычет: "По моим данным, там высокие непровозимые горы. Давайте засунем под компас топор и поедем в обход". Компас обижается и обещает глючить. Карта повизгивает при каждом неверном повороте. Дальномер спит — у него свой прикол.

Тут объявляется Кабела и за проявленные заслуги дарит нам колеса. Mud и rock, грязевое и каменное. Мы вообще-то к химии относимся с подозрением, но на халяву и телепузик — конфетка. Разумеется, происходит непредвиденное, карта отключается: дыхание нитеобразное, прерывистое, чейн-стоксовское. Дальномер счастливо дрыхнет. Убрав топор, выслушиваем громкие тыки компаса. Тот приводит нас к очередной альпинистской победе, мы завоевываем новую трассу, где благополучно застреваем в странного вида расселине. Холмы в новом месте пирамидальные, скользкие и гладкие, мы не понимаем, виноват Кабела или колеса. Отлепиться от стенки так и не удается, весь бензин уходит на пробуксовку. Когда он кончается, изрядно повеселевший бортовой компьютер рапортует о "повреждениях, несовместимых с жизнью".

Берем у Кабелы новехонький десятицилиндровый внедорожник с кенгурятником, люстрой и порогами. Отведавшие грязи и камня компас с картой устроились в просторном чилауте багажника и вылезать наотрез отказываются, мотивируя подлое поведение дисфункцией головного мозга. Совместными усилиями будим дальномер, немедленно и очень внятно сообщающий: "2571 фут". Бедняга входит в ступор, бесконечно повторяя одну и ту же фразу, пока мы не трогаемся с места. "2619 футов!" — полным надрыва тоном сообщает он. Истерические нотки в голосе нарастают до тех пор, пока один из бездельников в багажнике не предлагает ехать в диаметрально противоположном направлении. Наш друг дальномер заметно приободряется, его краткие реплики становятся похожи на сообщения Советского Информбюро о "решительном контрнаступлении". На отметке "200 футов, топи педаль, пацаны" мы замечаем характерную торчалку буйка. Нашли, стало быть. Материализовавшийся Кабела обещает расточить цилиндры и отпустить на Аляску...

В последнее время мы не очень дружим со старым хрычем. Ничего нового от него не дождешься, в его дырявом кармане фокусника все те же две дополнительные карты, новая бесполезная колымага или колесо. Мы спускаем престарелого на тормозах и придаемся изобретенному занятию: забираемся на высокий пригорок, сигаем оттуда вниз, не забыв как можно больше задрать клиренс. Четырехколесная шелесяка пружинит и опрокидывается на крышу. Тогда мы (по очереди!) топим заветную кнопочку, и наша гордая внедорожка единым кувырком оказывается вновь на колесах. И кто захочет идти в ЦПКиО имени Горького, если есть Кабела, грибы, пейотли, агава и несколько граммов фантазии?



"И еще поставьте кенгурятничек, налепите полоску от солнечного цвета и покрасьте джипик в желтый цвет!"

Let's twist again like we did last summer…
Is it a boy? No!
Is it a girl? No!
Is it a rastafa man? Yes!



От этих холодов я прямо на стену лезу!



Старичок совсем не может ездить. Буксует, перегревается. Зато сколько понтов!



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

www.eidosinteractive.com/gss/legacy/legacyofkain/main.htm

Action



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	4,6
Музыка	4,8
Звук	4,3
Управление	4,2

4,3

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Очередная часть саги о вампирах, выполненная в изящном боевом ключе. Занятно, симпатично, неглупо.

Если бы кто-нибудь смог объяснить, какая сила заставила такую миролюбивую (в целом) компанию, как Crystal Dynamics, создательницу добрых, полных красок Pandemonium и Gex (сознательно умалчиваю о клинике вроде Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour и 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue), перейти на темную сторону и приняться за продвижение в массы саги о вампирах, на белом свете сразу стало бы одной загадкой меньше.

ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ

Михаил СУДАКОВ

В действительности же серия Legacy of Kain насчитывает уже три с половиной части (включая выходящую вскоре на приставках Blood Omen 2), а пресловутая Pandemonium, некогда купавшаяся в лучах славы... Многие ли еще помнят об этой игре? Очевидно, сценаристов Crystal Dynamics обуяла безудержная графомания, поскольку количество вываливаемых на игрока вампиролегенд и историй в одном только Soul Reaver 2 откровенно зашкаливает, тогда как из сюжета о клоунах и ящерицах (прости, Pandemonium) выжать что-то стоящее не представляется возможным.

ПРИЕМНЫЙ СЫН

С момента рецензии, написанной Массой Скаром по горячим следам Soul Reaver, часть первая (гордый вампир Разиель был цинично наречен тогда Черным Плащом), минуло два года. "Читатели", в первую очередь обращающие внимание на "картинкирепина" (это справа, друзья), а наши буквы и слоги изучающие лишь скуки ради, уже должны были понять, что по большому счету игра совершенно не изменилась.

Мнение об игре

"Первую часть Soul Reaver больше всего критиковали за огромное количество неразгаданных загадок и неотвеченных вопросов, остающихся после игры. Soul Reaver 2 дает ответы практически на все вопросы оригинальной игры, но... поднимает еще больше новых. Те, кто надеялся наконец-то разобраться во всех перипетиях сюжетной линии, будут откровенно разочарованы", – считает Джо Филдер (Joe Fielder) с сайта **GameSpot VG (video.gamespot.com)**. Рейтинг игры: 8,8/10.

Разиель, и по сей день щеголяющий в импровизированном плаще из собственных оборванных крыльев, занимается старыми, привычными по первой части делами: бегает по пустынным замкам и болотам, почем зря дубасит людей и нелюдей всем, что попадается под руку, разгадывает нехитрые головоломки и всей душой ненавидит Каина, мечтая о так и не свершившейся мести. Впрочем, отношения Разиеля с "боссом" вампиров достойны отдельного разговора, для которого, увы, сейчас нет ни места, ни времени.

Чем всегда славился Soul Reaver (нет, я не о жестоких "почти-fatality" с отрыванием полуживым людям голов и прочими милыми фокусами), так это клинической бессмертностью главного героя: хорошенько получивший по шапке Разиель вовсе не умирает, а назло празднующему победу врагу отправляется в увеселительную прогулку по другую сторону реальности, где можно душевно пообщаться с разным инфернальными сбродом, уплести пару-тройку душ, восстановив жизненную энергию, найти точку возврата (дело в том, что перескочить Туда можно в любой момент и при этом даже не обязательно умирать, а вот вернуться Обратно немного труднее) и продолжить выяснение отношений с расслабившимся противником.

КОГТЕМ И МЕЧОМ

Боевая система, с другой стороны, претерпела значительные изменения: теперь стычки Разиеля с врагами гораздо более похожи на нормальный файтинг, нежели это было в первой части. Противника можно "захватить", зажав одну кнопку (и отныне постоянно смотря ему в лицо), а затем исполнять хитрые маневры вроде молниеносных прыжков в сторону и подскоков, которые в сочетании с блоком и грамотно настроенным управлением (в который раз говорю: покупайте геймпад!) позволяют гораздо быстрее расправиться даже с самыми злокозненными врагами. Впрочем, и сами Разиелевы недруги научились паре трюков, так что ближе к середине игры старый добрый метод "нажми кнопку удара три раза" перестает работать и вынуждает игрока действовать более изощренно.

А вот с боссами, которые раньше порядком портили жизнь, но вносили приличное оживление в игровой процесс, вышло нехорошо. Бедолаг фактически попросили вон, что привыкшего к золотому приставочному правилу "один уровень — один босс" человека порадовать может разве что в гробу. Доходит до обидного: только Разиель настигает Каина, которого мечтает убить больше всего на свете, как тот начинает профессионально заговаривать молодому вампиру зубы, открывая страшные тайны, бросая непонятные намеки и демонстративно не желая ввязываться в драку. Вот это номер — а мы-то рассчитывали задать злодею хорошую взбучку!

К слову, диалоги составляют значительную часть игры: их никак нельзя пропустить, да и не возникает такого желания. Если графика в целом особого восторга не вызывает (есть пара занятных спецэффектов, исключительно хороша архитектура, а в остальном — типичный порт, даром что с PS2), то от cut scenes на движке не-


Искаженная геометрия "потустороннего режима" изрядно добавляет атмосферы.



Подсказки преследуют игрока повсюду — поначалу это сильно раздражает, но потом как-то свыкаешься...


Soul Reaver крупным планом. Красивая все же вещица.


Перейдя на Изнанку Реальности, Разиель лишается возможности взаимодействовать с внешним миром, но зато копперфильдствует вовсю.

Голова несчастного находится где-то на полметра выше шеи — такие здесь fatality.




Подумать только, а ведь когда-то Каин был похож на человека...

Мнение об игре

"Я заметил, что в Soul Reaver 2 почти никогда не приходится возвращаться назад, однако пока я бегал из одного места в другое, стало бросаться в глаза, что окружение довольно бедно во всех отношениях. За исключением подводных секций, практически нигде нет необходимости (и желания) заниматься какими-то исследованиями", - сетует на понравившуюся в целом игру Даг Перри (Doug Perry), сайт PC IGN (pc.ign.com). Рейтинг игры: 9/10.

возможно оторваться: мимика обсуждающих насущные вопросы персонажей бьет наповал. Они морщатся, ухмыляются, вскидывают брови, кривят рот, прищуриваются, умело изображают злобу, торжество и растерянность — причем стиляга Разиель-в-шарфике-до-носа умудряется вытворять все это с помощью одних лишь глаз!

СИНЕЕ ПЛАМЯ

Несмотря на тот факт, что Soul Reaver 2 можно смело назвать более сбалансированной во всех смыслах игрой, чем ее предшественницу, какое-то ощущение натянутости все же остается. В чем дело, так толком и не понимаешь: то ли бескрайние просторы игры слишком пустынны, то ли головоломки встречаются слишком редко, то ли не хватает по-настоящему изматывающих врагов, то ли витиеватый (и снова не подкрепленный субтитрами!) сюжет под конец игры все-таки начинает немного утомлять... Впрочем, это уже что-то из разряда откровенного субъектива, к которому каждый волен относиться, как ему вздумается.

Зато один щедрый жест, сделанный разработчиками, недооценить невозможно: теперь легендарный меч Soul Reaver дается Разиелю почти в самом начале игры — толку от него в большинстве бытовых ситуаций мало, зато каков эффект! Синее светящееся лезвие, с воем разрывающее тонкую ткань реальности и пожирающее души врагов, — вот оно, настоящее оружие вампира. Если в третьей части игры, которая обязательно воспоследует, разрешат драться с двух рук, а откуда ни возьмись появится брат-близнец Soul Reaver'а, я ничуть этому не удивлюсь. EXE

Разработчик
Crystal Dynamics www.crystald.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Системные требования
Windows 98/ME/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), 850 Мбайт на жестком диске.



Нет, все-таки подсказки — замечательное изобретение. А как иначе понять, что по этой стене можно вскарабкаться?



Открытые пространства держатся игрой легко. Жаль, с количеством цветов дела обстоят гораздо хуже.



Место Где Сохраняются Игры. Процесс "спасения" в Soul Reaver 2 реализован более вменяемо, чем в первой части, и это очень сильно облегчает жизнь.

ELIXIR STUDIOS: ДНЕВНИК РЕВОЛЮЦИОНЕРА

СТР. 96

Продолжение. Начало см. в ##8-10'01

Анимация жителей города завораживает: некоторые в буквальном смысле прогуливаются, кто-то куда-то спешит, третьи откровенно бездельничают, посасывая сигареты и глядя на бледный закат через солнцезащитные очки, четвертые бегают по магазинам, выходя оттуда с сумками, полными покупок...



АРХИТЕКТУРНЫЕ ВОПРОСЫ ПРИ СОЗДАНИИ УРОВНЕЙ

Давайте посмотрим, каким образом методы, используемые в традиционной архитектуре, можно применить в процессе разработки уровней для трехмерных игр. Не секрет, что с каждым новым поколением "железа" и программного обеспечения планка качества визуализации в компьютерных играх поднимается все выше и выше.

СТР. 100



ELIXIR STUDIOS: ДНЕВНИК РЕВОЛЮЦИОНЕРА

Джо МАКДОНАГ, камрад буревестника р.*

Продолжение. Начало см. в ##8-10'01

О СУДЬБЕ ОДНОГО СЕВЕРНОГО ОЛЕНЯ И ДЕТИЩЕ ДОКТОРА ФРАНКЕНШТЕЙНА

Недавно мы побывали на Computer Game Developers Conference (CGDC) в Сан-Хосе, где Демис устроил презентацию под названием Level of Detail AI ("Уровень детализации искусственного интеллекта"). Именно здесь Republic: The Revolution была впервые показана широкой публике. Мы наивно полагали, что презентация будет проводиться в одной из маленьких комнатушек в главном конференц-зале и придет не больше пары десятков самых любопытных. Представьте же наше удивление, когда мы узнали, что дело будет в... городском концертном зале (а это огромное помещение, рассчитанное на пять тысяч мест)!.. До этого момента я ни разу не видел, как Демис нервничает. Но вот, поди ж ты, даже он ощутил некоторое беспокойство при мысли о необходимости говорить перед такой гигантской аудиторией.

После презентации Демис принял участие в "круглом столе", где обсуждалась одна из любимейших тем нынешней Конференции: "Война персональных компьютеров с приставками. Умер ли ПК как платформа для игр?". Между прочим, для нас было честью участвовать в этом обсуждении, так как на него приглашались сплошь легенды и звезды. Нас окружали Трип Хокинс (Trip Hawkins), Сид Шелли (Sid Shelley), Фил Харрисон (Phil Harrison), Эд Фрайс (Ed Fries) и другие, и это было нечто.



Man in green.

К слову сказать, мне показалось, что CGDC меняется. В ней стало больше от шоу. Если раньше Конференция была этаким академическим собранием разработчиков, то теперь она непринужденно вписалась в календарь коммерческих выставок индустрии, стала местом, где девелоперы обсуждают свои и чужие достижения в работе над проектами и соревнуются за место под солнцем; повторюсь, от знаменитостей не протолкнуться. CGDC — "конкурс красоты", по крайней мере с точки зрения программиста. Ну а общая тенденция в нынешнем году — это, очевидно, спад. После триумфа последних лет индустрия вступила в полосу кризиса, многие видные разработчики выходят из бизнеса. Шоу, кстати, началось с новости о замораживании Ultima Online и увольнении более сотни человек из Electronic Arts...

За последние месяцы я побывал и на других конференциях, в частности, на тех, где народ восторгался от игр для мобильных телефонов. Сейчас трудно понять, что реально, а что нет. Телефонная ин-

ИГРЫ РЕВОЛЮЦИОНЕРОВ

Это кажется странным, но мало кто из разработчиков действительно играет в КИ. А вот для дружной команды "Эликсира" единственный способ расслабиться после многочасовых сражений с кодом, графикой и звуком — сами игры. Пламенные революционеры играют во все — в карты, в ролевые игры, в пресловутый Fantasy Football... Но при условии, если у них есть на это хотя бы один шанс, хоть одна свободная минутка. "Я мог бы попытаться рационализировать наше поведение и часто так и делаю, заявляя, что коллективные игры дают новый взгляд, новый подход к тайнам геймплея (в особенности многопользовательского режима), — заявляет Демис. — Но реальность гораздо прозаичнее. Тяга к играм у меня просыпается при первой возможности выиграть что-нибудь, все равно что. Главное, чтобы это была игра."

РЕВДИПЛОМАТИЯ

Иногда тяга к играм заводит пламенных революционеров очень далеко. Например, повальное увлечение всего офиса "Дипломатией" (Diplomacy) явно было инспирировано каким-то профессиональным провокатором.

"Дипломатия" — это классическая настольная игра, которая переносит игрока в 1901 год, где он берет на себя роль одного из европейских лидеров. Технология проста: побеждает сильнейший (скажем, две армии разбивают одну). Весь геймплей основан на отношениях между игроками в реальной жизни. С помощью лести, взяток, угроз и зачастую обмана

*После небольшого перерыва мы возвращаемся из двадцатого века (в последний раз мы знакомили вас с самыми ранними дневниками Демиса Хассабиса) в век двадцать первый. И снова слово берет Джо Макдонаг, больше известный как камрад буревестника р. На этот раз он делится с нами своими дневниковыми записями образца весны — начала лета 2001 г. Кроме того, мы, уже по традиции, знакомим вас с тем, чем жила студия "Эликсир" тогда, когда мы еще даже мечтать не смели об этой публикации, — см., пожалуйста, колонки справа и слева от основного материала.

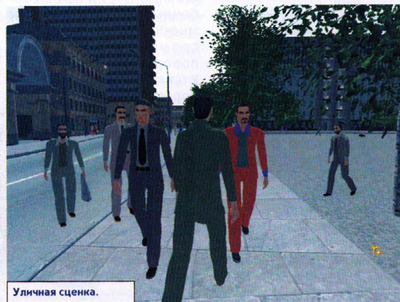
дустрия делает все возможное, чтобы сосватать разработчиков игр, но сетевые провайдеры и производители телефонов пока еще не готовы платить адекватные деньги игроделам. Недавно я встретил своего бывшего начальника Кевина Пайпера (Kevin Piper) из Wireplay. По его словам, он постиг суть этого рынка. Вот что он говорит: "Реальность для разработчика такова, что создать товар массового потребления — игры, в основе которых лежат сообщества, — при нынешнем серьезно ограниченном и ненадежном состоянии технологии очень трудно. Хотя и не невозможно. И уже есть кое-какие интересные результаты. Нам довелось сотрудничать с небольшой финской компанией G-Cluster, недавно я ездил к ним по делам. Так вот, я был потрясен результатами, которых они достигли. Особенно мне понравился Quake на iPac'ax: игрище сопровождалось шашлыком из северного оленя в настоящем лапландском ресторане. Народ, который пришел ужинать, стонал от наших выходок".

Вы спросите, а что же с Republic: the Revolution? Мы с приличной скоростью движемся вперед, отвечу я. Столица — Березина (Berezina) — смотрится всё реальнее всякий раз, как я ее вижу. Программисты и дизайнеры упорно наращивают количество деталей в моделях. И даже небольшие изменения тут же вносят заметную разницу. Анимация жителей города завораживает: некоторые в буквальном смысле прогуливаются, кто-то куда-то спешит, третьи откровенно бездельничают, посасывая сигареты и глядя на бледный закат через солнцезащитные очки, четвертые бегают по магазинам, выходя оттуда с сумками, полными покупок... Я видел это тысячу раз, но до сих пор очарован иллюзией реальности происходящего. Особенно прекрасно небо, и я легко могу представить себе, как некоторые игроки будут просто наблюдать за течением городской жизни, за человечками, идущими по своим каждодневным делам и совершенно не обеспокоенными макиавеллевскими планами игрока.


Вечерний город. Может спать спокойно.

Недавно Демис и Мартин (лидер-программист AI), обсуждали любопытную тему, а именно: что же на самом деле задевает людей? что им нравится? что заставляет их поддерживать фашистов X или членов профсоюза Y? Если правильно понять это, можно закрепить успех игры. После оживленного разговора ребята решили, что любой персонаж должен обладать собственным мнением о правительстве, религии, политической философии, морали, экономике, жестокости, этнической терпимости и международных отношениях. Игроки должны манипулировать этими мнениями и использовать их, чтобы получить один из трех "ресурсов" ("страх", "деньги" и "влияние"), производимых каждым работягой. На что идут эти ресурсы? — это просто: с их помощью мы сможем подготовить более качественный государственный переворот, куда успешней противостоять ударам мафии, наконец, более эффективно бороться с подтасовкой результатов выборов.

Одно из удовольствий, которые получаешь от симуляторов, — непредсказуемость и неожиданное течение игры. И мы уже стали свидетелями странных событий. Однажды мы запустили сценарий, требовавший от Виктора, священника, произнести импровизированную речь на городской площади. Как только он начал свои разглагольствования, кто-то прорвался сквозь ряды


Уличная сценка.

участники пытаются обыграть друг друга. Определенно, это не та игра, в которую вам захотелось бы сыграть с вашими новыми коллегами по бизнесу. "Довольно быстро офис проникся "дипломатическим" духом, — сокрушенно вспоминает Демис. — И тогда в дело пошли... ботинки и кулаки. Неудивительно, что вскоре все мы несколько вышли за рамки приличия, а репутация некоторых игроков так и вовсе получила несмываемые пятна". Доска для игры в "Дипломатию" валяется где-то на задворках офиса. История остановилась весной 1908 года.

РЕВФУТБОЛ

Всем известно, что командные игры позволяют поддерживать революционный дух, но есть некоторые исключения. Одно из них — "Дипломатия", описанная выше. В "черный" список можно занести и банальный мини-футбол. Бедный Демис, сколько раз его сбивали с ног и чуть ли не катали по полу! Зрелище десяти упитанных программистов, неуклюже перемещающихся по полю, — само по себе великолепно. Как вспоминает Демис, "мы получили потрясающую возможность от души посмеяться друг над другом. Это совершенно здоровая реакция на происходящее".

А вот еще пара моментов, связанных с футболом. "Не могу не рассказать вам о "Динамо-Эликсир", нашей суперкоманде по мини-футболу. Однажды мы почтили своим присутствием турнир на Spitalfields в Лондоне. Результаты двухнедельного шоу потрясают: шесть матчей — шесть

поражений, забит один гол — пропущено 22".

Вы можете себе представить, какой горькой пилюлей был подобный результат для людей, помешанных на играх и не умеющих проигрывать!.. "И все-таки это был потрясающий опыт, — считает Демис. — Мы не раз и не два столкнемся с "поражениями" в течение работы над игрой. Выигрывать просто — любой сможет пережить победу. Но только в плохие времена видно, кто из вашей команды чего стоит". К слову, был и седьмой матч — против команды весьма "дружественных" противников, сущих атлетов под названием "Кто съел все пироги". И "Эликсир" победил со счетом 4:1! Любители пирогов были буквально сметены с поля новой версией игры в "Совершенный футбол" от наших революционеров. Может быть, они и не бразильцы, но, как однажды сказал Винс Ломбарди (Vince Lombardi), легендарный тренер Green Bay Packers, "выигрыш — это еще не всё, желание выиграть — всё".

НАСТОЛЬНЫЙ ФУТБОЛ РЕВОЛЮЦИИ

Отношения между разработчиком и издателем строятся на взаимном доверии. Потому "Эликсир" изо всех сил стремился понравиться Eidos. Новому издателю пришлось по душе то, что революционеры продемонстрировали в качестве эскизов. Однако Демис столкнулся с неожиданным препятствием. Йен Ливингстоун (Ian Livingstone) вдруг обнаружил в офисе настольный футбол и предложил ему сыграть один матч. Надо сказать, что Йен съел собаку по части настольного ограждения и попробовал напасть на него. Мы подумали, что это ошибка, так как ничего подобного не программировали. Позже выяснилось, что причина происшествия — категорическое неприятие нападавшим бездомности, ставшей темой выступления Виктора. Это было великолепно и в то же время немного тревожно. Помните, что-то похожее было в одном из романов Мэри Шелли...

Да, кажется, пришло время расставания с нашим милым офисом (с трудом верится, что мы провели здесь целых два года!): нас теперь сорок три, и места категорически не хватает. Вчера мы лишились зала заседаний, пытаясь втиснуть в помещение еще одного члена команды. Мы даже думали пожертвовать комнатой игр, но решили, что это приведет к революции (уместно, но не вполне удобно). Искусство, подражающее реальной жизни? Ни за что, если противостоять этому в моих силах.

О ЗАСЛУЖЕННЫХ НАГРАДАХ И БЕГЕ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Лос-Анджелес, E3, три дня в окружении огромного количества человеческой плоти. С сожалением вынужден сообщить, что плоть в основном состояла из техасских программистов, а не девочек в бикини с пляжей Long Beach. Если здоровье индустрии прямо пропорционально числу E3-стендов с красивыми девушками, то этот год урожайным признан быть не может.

К счастью, в мои обязанности интерес к подобным вещам не входил. И я провел все шоу на стенде "Эликсира" в одном из боковых залов, наблюдая за журналистами. В общей сложности мы провели 45 показов Republic: the Revolution мировой прессе. И выставка в этом смысле была потрясающей, поклон тяжелой работе и долгим часам, вложенным в игру командой за месяцы до E3.

Кто из разработчиков не любит награды? Вот и мы добились в этом году своего. Republic получила вкуснейшие пряники от двух самых крупных игровых сайтов: Best of Show от gamespy.com и Best Technical Game от pc.ign.com. В официальном награждении E3, результаты которого еще будут объявлены, мы были номинированы на Best Original Game и Best Strategy Game. Прекрасная компенсация за потерянные выходные и измотанные нервы!

Яркое впечатление от шоу оставил момент, когда Уоррен Спектор (Warren Spector) (Deus Ex, Ultima Underworld и System Shock) привел на наш стенд милейшего Гейба Ньюэлла (Gabe Newell), главу Valve (Half-Life). Гейб спросил Уоррена: "А Сиду (Sid Meier) ты это уже показывал?" Лучше и быть не могло! Кажется, что мы все-таки вскарабкались на следующий холмик на нашем длинном и тяжком пути. Но еще так много нужно сделать, столько испытаний впереди... Нет времени для самодовольства!

Думаю, ни один из посетителей E3 не может усомниться в том, с какой ужасающей скоростью развиваются игровые технологии. Индустрия находится на грани прорыва во многих областях программирования, особенно в графике и искусственном интеллекте. Побочный результат этого: многие талантливые программисты поворачиваются спиной к более традиционным отраслям, связанным с их профессией. Раньше лучшие программисты скапливались в лондонском Сити, желая наложить руку на крупные чеки и заняться нудным программированием баз данных. Теперь они возвращаются назад. По тем же причинам за ними идут и их преподаватели, настоящие корифеи программирования. Слово доктору Алану Мурту (Alan Murta), одному из членов команды, ответственной за движок "Революции":

"Я пришел в "Эликсир" главным программистом по графике в середине 2000 года, после того как десять лет читал лекции в Манчестерском университете. Там я занимался изучением компьютерной графики. Можно провести множество параллелей между академическими исследованиями и разработкой игр. Ниже я сосредоточусь на двух частных дисциплинах, обычных для обеих профессий: наработке профессиональных знаний и творческом процессе решения проблем.



Сильные мира сего. Новистрана.

Обе дисциплины требуют обширных знаний в программировании, особенно если речь заходит о мышлении — нынешнем и новом. Нельзя переоценить важность того, что надо всегда быть в курсе последних технологических достижений. Так, жизненно важно следить за публикациями новых алгоритмов, информацией об особенностях последних разработок в "железе" и выходе свежих API. Надо смотреть на будущие игры как на потенциальный источник технического вдохновения. Один из лучших способов оставаться в курсе последних событий — посещать уважаемые технические конференции. В той области знания, которой я занимаюсь, это SIGGRAPH в Штатах и разнообразные мероприятия Eurographics. Небольшие затраты, связанные с посещением этих конференций, могут принести солидные дивиденды. При этом вам надо также помнить, что многие конференции "для разработчиков" в первую очередь ориентированы на бизнес. Если вы технарь, ищущий алгоритмические бриллианты, — это не про вас.

Важно также собрать собственную библиотеку полезных ресурсов, связанных с программированием (как в распечатанном виде, так и в виде коллекции онлайн-закладок). Разработка любой игры ставит программисту длинные серии препятствий из технических трудностей. К счастью, многие из заданий могут быть разбиты на более мелкие части, чье решение найдено ранее. Иногда путь к успеху не так очевиден, и необходимо небольшое шевеление мозговыми извилинами, чтобы заново отобразить имеющуюся проблему в известном алгоритме. Знание, где найти кусочки для решения головоломки, может оказаться чрезвычайно полезным. И вам не придется заново изобретать велосипед.

Тем не менее во многих случаях у имеющейся проблемы нет готового решения. В таких моменты со стороны программиста требуется известная изобретательность. Этот процесс весьма требователен к интеллекту и все же является наиболее полезным аспектом работы. Вот пример из моей "революционной" практики, аргументирующий это утверждение:



Сопротивление бесполезно.

Постоянные читатели "Дневников" знакомы с графическим движком Totality, который может обеспечить игроку беспрецедентный уровень видимой детализации. "Республика" по большому счету отличается от других проектов тем, что она представляет игроку комплексный взгляд на мир с любой точки зрения. Так, уличные сцены могут быть растянуты на несколько миль. Перерисовка огромного количества деталей в интерактивном режиме сама по себе задача не простая. А если к моделям предметов добавить освещение? Это уже совсем другой вопрос!

К сожалению, применить обычные приемы освещения (вроде создания карт освещения, т.е. light mapping) в мире Republic: the Revolution не представляется возможным. Наша цель — показать внутриигровую перспективу с произвольно сложной геометрией сцен и предметов в них, а также источниками освещения (представьте себе ночной полет над городом с сотнями ярчайших уличных фонарей и одновременно видимыми очертаниями домов). Явная комбинаторная сложность делает освещение с помощью light mapping невозможным с самого начала. Наше оригинальное решение включает анализ того, как отдельные источники света взаимодействуют с определенными частями мира. В нашем поле зрения может быть 100 уличных фонарей, но обычно только небольшая их часть вносит свой вклад в освещение, к примеру, близстоящей телефонной будки. Аккуратно рассчитав влияние каждой световой окружности, можно свести описание локального освещения к минимуму. И тогда его можно представить с помощью простых методов оттенения поверхности. Наша новая технология освещения уже сейчас дарит нам захватывающие ощущения от мира "Республики".

Именно такой вид практических испытаний делает разработку игр карьерой, приносящей удовлетворение..."

(Продолжение следует.)

Перевод с английского **Марии ГОРБАТОВОЙ**.

футбола, ходили даже слухи, что он был чемпионом Hull University (вместе с небезызвестным Стивом Джексоном). Вот в какую неудобную ситуацию поставил он Демиса!

Инстинкт бизнесмена должен был взять верх. Поражение от рук босса Eidos (тем более что тот и впрямь сущий зверь, а не игрок) было бы билетом в будущее. Но игра — это игра. Демис выиграл со счетом 6:3.

Одним из развлечений на вечеринке Sony на ECTS'99 был, кроме Faithless, настольный футбол. "Забудьте про выставку, — говорит Демис. — настоящий бизнес делается здесь, после шоу за ужином и настольным футболом. Я выиграл 60 фунтов и сделку с издателем, но самым ярким моментом был разгром трех американцев. Я в одиночку обыграл их со счетом 10:0. Одно время я даже подумывал о переносе настольного футбола в зал заседаний: в случае возникновения спорных вопросов мы могли решать их за настольным футболом".

РЕВОЛЮЦИОННЫЙ STARCRAFT

"Офис был одержим StarCraft'ом, — вспоминает Демис. — Без сомнения, это очень хорошая игра. Баланс изящен, содержание и обстановка великолепны. Безусловно, она представляет жанр RTS в самом лучшем виде, и все же я не могу побороть чувство, что играю в одну и ту же игру уже семь лет. Не поймите меня неправильно, мне нравились Dune II и Command and Conquer, но я совершенно уверен, что выжал из жанра RTS все наслаждение до последней капли..."

АРХИТЕКТУРНЫЕ ВОПРОСЫ ПРИ СОЗДАНИИ УРОВНЕЙ*

Стивен ЧЕН (Steven Chen), Дункан БРАУН (Duncan Brown)**

ВВЕДЕНИЕ

Давайте посмотрим, каким образом методы, используемые в традиционной архитектуре, можно применить в процессе разработки уровней для трехмерных игр. Не секрет, что с каждым новым поколением "железа" и программного обеспечения планка качества визуализации в компьютерных играх поднимается все выше и выше. И если разработчик желает этому уровню соответствовать, не говоря уж о том, чтобы самому, в свою очередь, двигать упомянутую планку вверх, ему, разработчику, все больше и больше приходится сочетать соображения, касающиеся геймплея и игрового дизайна, с привычными потенциальным пользователям картинами из реального мира.

Конечно, далеко не всё, чему учат будущих Росси и Трезини, может быть взято на вооружение дизайнером игровых уровней, но возможности последнего с применением некоторых архитектурных основ, несомненно, расширятся. Никто не спорит с тем, что архитектурный дизайн и дизайн уровней — совершенно разные вещи, но и задача наша состоит в том, чтобы определить, каким образом, вырвавшись за пределы традиционных и давно уже изживших себя элементов игровой обстановки, можно добиться чего-то нового, внести, если хотите, очередные "измерения" в игровой процесс.

В этом докладе мы хотели бы дать общий обзор всего того, что можно узнать в первый год учебы на архитектурных курсах, и попытаться сделать выводы, как эти знания можно применить в процессе создания компьютерных игр самых разнообразных жанров.

Человеку, изъявляющему желание стать архитектором, в первую очередь приходится учиться не только и не столько тому, как, собственно, строить дома. Одно из основных требований к начинающему архитектору состоит в том, чтобы он хорошо понимал, каким образом в архитектуре выражается человеческая культура. Связь геймплея и игрового дизайна с технологией становится все менее и менее заметной. В игровой индустрии за последнее время произошел настоящий взрыв, выразившийся в появлении большого числа лицензируемых движковых технологий, на основе которых было выпущено огромное количество игр, одинаковых с точки зрения "ядра", но принципиально разных по своему дизайну. Без современных технологий игра представляет собой не более чем набор совершенно безумных, не имеющих ни малейшего смысла идей. И в то же время, если игру лишить этих самых идей, она превращается в безупречно красивый и абсолютно неинтересный демонстрационный ролик.

Самое, пожалуй, важное, что узнают будущие архитекторы в первый год своего обучения, — это различие между *архитектурной идеей* и *архитектурным приспособлением*. Проще говоря, первое представляет собой некую идею, призванную показать, как люди воспринимают тот или иной образец архитектуры, какой они видят в нем смысл. Архитектурное же приспособление определяет практическое применение данного образца. Например, окно — это архитектурное приспособление, предназначенное для освещения, циркуляции воздуха и обзора окрестностей здания. В качестве окна может служить обычный проем в стене. А вот с архитектурной идеей все по-другому. Окно, с точки зрения человека на улице, прежде всего отделяет видимую ему область от невидимой, находящейся внутри здания. Для реализации этой идеи достаточно закрыть оконный проем стеклом или просто разместить его на большой высоте. Заметьте: стоит выполнить хотя бы одно из этих условий — и окно сразу же становится чем-то большим, нежели просто дырка в стене.

Подобным же образом поступают и гейм-дизайнеры. При создании очередного уровня очень важно иметь четкое представление о том, что он должен из себя представлять, каков его "характер". Если вы говорите: "Сейчас я сделаю уровень для дефматча", то это вовсе не является идеей дизайна уровня. Это всего лишь средство для выражения вашей идеи. Да-да, именно так: термин "уровень для дефматча" для вас — средство для выражения идеи собрать в некоем ограниченном пространстве группу людей и заставить их убивать друг друга до тех пор, пока кто-нибудь не наберет определенного количества очков.

Чего бы вы ни хотели добиться от игрового уровня, на первом месте всегда должны стоять его архитектурные идеи, вытекающие из соображений играбельности. При создании уровня на первом месте по степени важности стоят именно они, соображения играбельности, а значит, и архитектурные идеи. Поиск же средств для выражения этих идей зачастую оказывается весьма и весьма сложной задачей. И нередко бывает так, что лишь в этом процессе становится ясно, стоит ли чего-нибудь ваша задумка вообще.

* Предлагаемая вашему вниманию публикация представляет собой доклад на Конференции разработчиков компьютерных игр (Computer Game Developers Conference) 2001 года. В очередной раз благодарим Андрея "КранКа" Кузьмина (K-D Lab) за кропотливое многотомное конспектирование и диктофонирование всего произнесенного на Конференции!

** Стивен Чен — сотрудник компании Double Fine Productions (www.doublefine.com), Дункан Браун — гейм-дизайнер небезызвестной LucasArts Entertainment Company (www.lucasarts.com).


При создании очередного уровня очень важно иметь четкое представление о том, что этот уровень должен из себя представлять, каков его "характер".

Поэтому давайте сейчас предположим, что у вас на самом деле есть великолепная идея игрового уровня и ваша задача — лишь надлежащим образом ее реализовать. Итак, что же для этого нужно?

Для начала мы определим, какими характерными особенностями должно обладать ваше творение. В основе построения игровых уровней всегда лежит именно архитектура. Разработанный вами уровень — это порождение вашего воображения, воплощение ваших фантазий. Вы там живете. Вы его создаете, обустраиваете, населяете живыми существами. Уровень вами запрограммирован (в архитектурном смысле), то есть в него заложено несколько элементов-функций, например, гостиная, конференц-зал, лаборатория, в которой безумный изобретатель ставит свои таинственные опыты, камера с генератором темпоральных аномалий... Такое программирование требует немалых затрат времени и сил, поскольку вам буквально все приходится делать собственными руками. Так что, привлекая к созданию уровней архитектурные методы, нужно обладать особым чутьем. Талантом, если хотите. В связи с этим неплохо было бы иметь представление о некоторых базовых элементах пространственного дизайна. Эти элементы в сущности представляют собой архитектурные приспособления, имеющие "статус" основных принципов разработки трехмерных уровней. Сразу оговоримся: речь здесь идет именно о принципах разработки, а не о физических объектах. Знаете, это как в некоторых логических играх: что нужно сделать, понятно сразу, а вот как... Короче говоря, ниже описываются те самые основные принципы и то, как их можно использовать при создании игровых уровней. Мы надеемся, что наши усилия не пропадут даром и помогут вам более четко, ясно и, главное, более изобретательно выразить свои собственные идеи.

Компьютерные игры предназначены в первую очередь для того, чтобы доставить пользователю удовольствие, развлечь его, и основная идея автора игры строится именно вокруг этого соображения. Наша задача — помочь вам пройти нелегкий путь от первоначальной, еще сырой идеи к готовой игре. Проектирование сюжета, или, с точки зрения пользователя, игрового опыта, и архитектурное проектирование уровня — это совсем не одно и то же. Дизайн уровня, равно как и архитектурный дизайн, опирается на поиск средств, лучше всего подходящих для выражения ваших идей, для достижения максимальной играбельности. Ниже мы рассмотрим, как при помощи заимствованных у архитекторов приближений и методов можно заметно расширить собственные возможности в области создания компьютерных игр. Для начала мы дадим вам представление о некоторых ключевых архитектурных концепциях, определим понятия "пути" и "циркуляции", опишем средства для организации схем, а после этого обсудим, как к проблемам проектирования уровней относятся такие понятия, как "событие" и "характерный стиль".

Первая книга, с которой требуют ознакомиться студентов-архитекторов, это "Архитектура: форма, пространство и порядок" Фрэнсиса Чина ("Architecture: Form, Space and Order", Francis Ching). Вообще, учебников по архитектуре для начинающих на свете не так уж мало, но этот, пожалуй, самый понятный из всех, самый доступный и лучше всего иллюстрированный. В нем приведена масса примеров и очень полезных диаграмм. Многое из того, о чем пойдет речь ниже, в упомянутой книге освещено более подробно. Учебник Чина дает прекрасную возможность понять, как архитекторы со всех уголков нашей планеты разрабатывали одни и те же базовые принципы, как развивалась мировая архитектура с тех времен, когда наши далекие предки впервые построили себе хижину.

ПУТЬ

При создании уровня ключевым является определение циркуляционного маршрута, то есть пути, по которому в основном движется в процессе игры ваш герой. Маршрут этот можно воспринимать в качестве механизма планировки уровня. Пустые пространства и разнообразные элементы-функции уровня "навешиваются" в соответствии с определенными контурами маршрута циркуляции. Такой подход можно применить очень во многих случаях: например, вы путешествуете и воспринимаете это в виде некоей последовательности событий, или, скажем, вы осматриваете большой музей. Разумеется,то же самое можно сказать и в том случае, когда вы играете в какую-нибудь компьютерную игру, причем необязательно трехмерную аркаду в реальном времени: все вышесказанное относится к любой игре, представляющей собой четко определенную последовательность событий. Платформеры, РПГ, изометрические игры — все они так или иначе построены вокруг идеи маршрута.

Варианты циркуляции

Различных образцов циркуляции, конечно же, существует превеликое множество. Они заметно отличаются друг от друга и напрямую зависят как от типа и предназначения здания, так и от жанра игры. В реальном мире циркуляционный маршрут чаще всего оказывается как можно более коротким и экономичным: создатели зданий всегда ограничены в материалах и пространстве, поэтому выбор наиболее короткого и удобного маршрута, как правило, оказывается одним из важнейших соображений при проектировке. В играх наблюдается примерно та же картина, только бюджет дизайнера измеряет-

ся не в долларах, а в полигонах. А заданные характеристики геймплея определяют четко очерченный круг типов циркуляции. К примеру, в многопользовательских играх маршруты обычно сходятся, пересекаются в нескольких местах. В больших сетевых играх маршрутам нужно придавать определенную жесткость, а в ролевых и приключенческих, наоборот, необходимо ввести возможности для свободных исследований в разных направлениях, так что пути-дороги вполне могут быть сложными и извилистыми, отходить друг от друга на большие расстояния и вовсе не иметь точек пересечения.

Компоненты маршрута

Основные компоненты и принципы циркуляции одни и те же как для компьютерных игр, так и для настоящих зданий и сооружений. Их можно разделить на три основные концепции.

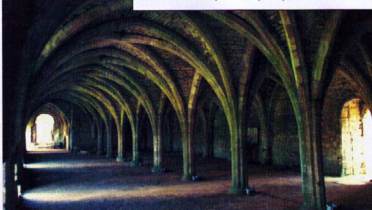
Входы и выходы

В играх многие совершенно обычные элементы зачастую используются совсем не так, как в реальной жизни. Пусть, например, по сюжету нельзя войти в здание через главный вход. Однако при разработке этого самого входа нужно добиться того, чтобы он функционировал или по крайней мере выглядел так, как положено, создавая, таким образом, необходимый элемент игрового фона. Оформив соответствующим образом главный вход, вы очень многое можете сказать о самом здании; этот элемент почти столь же важен, что и рисунок, появляющийся на вашем экране при загрузке уровня. Как он выглядит, этот вход? Создает ли он впечатление величия, несокрушимости? Или, наоборот, это обычная дверь, служащая исключительно для входа в дом и выхода из него? Не менее важно гармонично оформить переход из одного помещения в другое, совершенно отличное по назначению и обстановке. Переход этот должен "начинаться" недалеко от входа, выражаясь в изменении ландшафта, в появлении своеобразных предметов, которые как бы указывают на грядущую смену обстановки и усиливают общее впечатление. А войдя в здание, вы должны оказаться в некоем "предбаннике", чтобы не попасть в систему циркуляции напрямую, без подготовки.

Коридоры

Ох, коридоры, это проклятие архитекторов и дизайнеров уровней! Вечно они вылезают из установленных схем. Кстати, в играх вполне можно обходиться без коридоров: всегда есть возможность "сообразить" вместо коридора какое-нибудь открытое пространство, разбить небольшой дворик... Порой просто хочется ввести закон, согласно которому в компьютерных играх будет запрещено использовать коридоры длиной больше пятидесяти метров. Однако, никаких проблем у вас не возникнет, если вы будете строго соблюдать несколько правил:

1. Длина и ширина коридоров варьируются;
2. Все время чередуются колоннады и более-менее открытые пространства;
3. В коридорах имеются окна или какие-нибудь другие приспособления, позволяющие видеть небо и окрестности.



...все время чередуются колоннады и более-менее открытые пространства.

Лестницы

Очень часто дизайнеры оказываются не в силах удержаться и не блеснуть своими знаниями программирования, напичкав уровень всякими хитрыми подъемниками. Однако лифты в играх, как, впрочем, и в реальной жизни, по сути своей довольно скучны и однообразны. Если, конечно, ваш лифт не обладает какими-нибудь эффектными особенностями. В то же время лестницы дают вам великолепную возможность добавить в игровой процесс ряд очень занимательных моментов. Вспомните хотя бы, как эффектно используются длинные лестницы в некоторых остросюжетных фильмах. Построив на уровне лестницу, вы вносите в игру очень оригинальный элемент. На лестничных площадках у вас имеется масса свободного места, которое вы можете заполнить различными игровыми элементами и событиями. А ступеньки? разве похожи друг на друга драка на узком лестничном пролете и бой на открытом пространстве? А возможность организовать засаду? А разве можете вы, поднимаясь или спускаясь по лестнице с множеством поворотов, видеть, что там, впереди?



...лестницы дают вам великолепную возможность добавить в игровой процесс ряд очень занимательных моментов.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Архитекторов часто спрашивают, какова их концепция при работе над тем или иным проектом. При этом имеется в виду общая, так сказать, организационная идея проекта. Она часто бывает связана либо со спецификой будущего сооружения, с тем, для каких целей оно будет служить (например, школа, больница), либо с его структурным типом (кирпичная арка или свод). В игре пользователь вряд ли будет иметь возможность задать вам подобный вопрос, поэтому свои идеи вам следует выражать как можно яснее. Проектируя очередной уровень, вы, возможно, захотите при помощи подобных деталей подкрепить то впечатление, которое вызывает у пользователя игровой сюжет. Пусть, к примеру, некая могущественная организация строит коварные планы по захвату всей планеты при помощи киборгов (довольно избитая тема, кстати). В этом случае вам не помешает сходить и посмотреть, как на самом деле выглядят огромные



Централизованная схема отличается тем, что в ней имеется довольно большой центральный элемент, важный с точки зрения внутренней иерархии системы.

корпоративные здания, в самой архитектуре которых словно бы выражается мощь и богатство мощных корпораций.

Типология

Когда архитекторы произносят слово "тип", речь идет о том, что существует несколько основных видов планировки зданий, по которым легко можно судить об их функциональном назначении. То есть, если вам покажут план некоего здания, вы, не имея больше никакой информации, как правило, без труда сможете догадаться о том, что оно из себя представляет (церковь, больница, офисное здание и т.д.). Конечно, те же церкви и школы бывают разными, но понять, для чего служит данное сооружение, по схеме обычно бывает довольно просто. Такой подход значительно упрощает задачу "строителям" игровых уровней. Воспользовавшись для реализации своей идеи соответствующими средствами, вы сможете избежать дурацкой необходимости изобретать колесо: схему своего уровня вы построите на основе давно известных принципов. Характерный тип здания позволит вам создать каркас, на который потом будут "навешиваться" детали. На уровне, как правило, присутствуют здания нескольких типов, и именно поэтому при создании уровня на первом месте всегда стоит выбор маршрута циркуляции: он позволяет связать все здания и сооружения в одно целое. Например, действие на уровне происходит в некоем больничном комплексе. Поскольку все здания такого комплекса имеют примерно одни и те же отличительные черты, узнать их будет довольно легко: длинные коридоры, бесчисленные маленькие комнатки (палаты), несколько лифтов в центральной части здания, несколько специфических помещений (например, операционная, или так называемый "приемник"); на каждом этаже имеется ярко выраженная центральная область (хаб). Учитывая все эти особенности, вы можете начать работу над сюжетной частью: как ваш персонаж будет продвигаться по уровню, что с ним будет происходить в той или иной ситуации, какие сюрпризы будут ожидать его в каждом помещении.

Организационные схемы

Архитекторы, как и дизайнеры уровней, любят разбивать свои творения на несколько достаточно цельных фрагментов, каждый из которых можно без особого труда контролировать. По определению все того же Фрэнсиса Чина, в архитектуре используется пять основных организационных схем, а именно: централизованная, линейная, радиальная, групповая и сетчатая.

Централизованная схема отличается тем, что в ней имеется довольно большой центральный элемент, важный с точки зрения внутренней иерархии системы. Эта область пространства часто, хотя и не всегда, бывает очень большого размера. Яркими примерами централизованных систем являются церкви или стадионы. Именно в центральной части происходят наиболее важные события. Системы такого рода очень хорошо подходят для многопользовательских уровней, особенно для дефматча.

Линейная схема организована несколько по-другому, в ней присутствует одна или несколько важных "осей". Например, главная улица мегаполиса, пешеходные дорожки в городском парке — типичные примеры линейной организационной схемы. Наиболее удачно, на нашей памяти, такая схема была реализована на одной из карт Unreal Tournament, там, где весь уровень представляет собой длинную цепь вагончиков и все действие происходит вдоль этой линии. Напряжение в игре значительно повышается, геймплей становится особенно интересным. К тому же линейную схему можно сделать и трехмерной.

Радиальная схема нередко бывает похожа на централизованную, просто главные события в ней происходят не только в центральном хабе, но и вдоль отходящих от него "лучей". Причем хаб в этом случае не является главной ареной, а скорее играет организующую роль. Радиально организованы обычно жилые кварталы, тюремные здания. Для большинства многопользовательских игр подходит как централизованная, так и радиальная схемы.

Групповая схема. Различные элементы (игровые пространства) собраны вместе, очень близко друг от друга. Группирование может происходить по размерам, функциональному предназначению, по внутреннему содержанию и даже, к примеру, по оформлению (отделка, рисунки на стенах). В групповой организационной схеме может быть любое количество одинаковых с точки зрения значимости элементов, в ней могут выполняться несколько различных функций, вместе составляющих еще одну, но более важную, более "глобальную". Примерами групповой организации могут служить микрорайоны в больших городах. В группы часто собираются однотипные здания (функции), вместе составляющие одно целое и взаимно друг друга дополняющие. Игровые уровни организуются таким образом довольно часто, и, взглянув на общую схему уровня, вы обычно увидите именно такую картину. В то же время групповую схему сложнее всего успешно реализовать.

Сетка. Организационная схема с равномерно распределенными, идентичными друг другу элементами. Лучше всего она подходит для лабиринтов. Сетчатая схема гармоничней всего уживается с идеями создания эффективных систем с развитой инфраструктурой, сетью городских улиц. В виде сетки также часто организуются этажи обычных зданий,

причем отдельные помещения могут иметь самое разнообразное функциональное назначение.

Вообще-то, в подавляющем большинстве редакторов уровней используется как раз сетчатая организационная схема. Декартово пространство делится в них на равномерно распределенные элементы объема, каждый из которых имеет свой адрес. Так что в некотором смысле все трехмерные игры в режиме реального времени организованы сетчатым способом.

Конечно, вся эта классификация выглядит слишком упрощенной, и такое впечатление, в общем и целом, верно. Однако нельзя не отметить, что любую схему игрового уровня можно представить в виде комбинации пяти упомянутых организационных схем. В подавляющем большинстве случаев вы будете проектировать свой уровень, даже не задумываясь о таких вещах. Но если вам придет в голову проанализировать свою работу, както ее подправить, улучшить, то вспомните о том, что вы сейчас прочитали. Это поможет вам четко и ясно сформулировать собственные идеи и выяснить, какие из них можно реализовать, а какие — нет.

На тему того, как различные организационные системы используются в дизайнерском искусстве, опубликовано немало работ, из которых, возможно, лучшая — "Десять книг об архитектуре" Леона Баттисты Альберти, жившего в 14-м веке. Автор этого трактата первым поверил в то, что именно системы организации являются ключом к балансу и гармонии во всем мире. Это был гигантский шаг вперед. Большинство архитекторов эпохи Возрождения обязаны своими работами теоретическим выкладкам Альберти. Более современные исследования на эту тему в основном касаются вопросов организации больших городов. Работа Колина Роу (Colin Rowe's) "Collage City" — превосходный пример комбинирования упорядоченных систем различных типов.

Взаимоотношения в пространстве

Говоря о пространственных взаимоотношениях в архитектуре, можно выделить четыре различных состояния: на поверхности слоя, над поверхностью, внутри слоя и под ним. Во время работы над уровнем следует обратить внимание на то, чтобы в этом отношении у вас наблюдалось некоторое разнообразие. Вместо того чтобы размещать все элементы уровня на одной высоте, поднимите один повыше, другой чуть опустите. Затем создайте связи между ними. Постарайтесь располагать отдельные пространства таким образом, чтобы они слегка перекрывали друг друга.

СОБЫТИЯ

Выбрав подходящий маршрут и организационную схему, которые послужат для уровня "каркасом", вы можете сфокусировать свое внимание на мелочах, то есть на событиях, которые вдохнут в ваше творение жизнь. В реальном мире, кстати, способ организации выбирается даже раньше, чем маршрут, однако в компьютерных играх все наоборот. Более того, дизайн уровня часто опирается на уже выбранные ключевые события геймплея.

Кристофер Александер (Christopher Alexander) в своей книге "Язык моделей" ("A Pattern Language") определил 253 отдельных независимых элемента, комбинированием которых создается полновесная окружающая обстановка. Перечень этих элементов начинается с самых больших (городского масштаба) и заканчивается совсем мелкими, частными деталями отдельных помещений, большинство из которых вряд ли вам понадобится. Однако даже беглое знакомство с этим документом очень поможет вам в работе. Постепенно переходя от крупных деталей к мелким, вы формируете цельную картину уровня.

Например, у входа в дом вы можете поставить аркаду, заметно оживив таким образом скучный плоский фасад. Несмотря на то что при этом в памяти мгновенно всплывают этакие прифронтовые городки, а в ушах словно начинает греметь канонада, оформить вход в дом в виде сводчатой галереи — хороший способ грамотно организовать переход с улицы внутрь здания.

Как уже упоминалось ранее, "отделывая" внутреннюю часть дома, обратите внимание на лестницы. Они должны не просто служить переходами между этажами, но быть отдельными элементами игры, со своими особенностями и хитростями. Придайте лестничному пролету "объем", прорубите окна в стенах и потолке, а лестничные площадки сделайте достаточно просторными, чтобы на них можно было хорошенько подраться.



При создании стиля ключевыми факторами для вас будут материалы, свет и масштаб.





Добавив несколько световых люков в потолке, организовав подсветку коридора, вы сможете значительно улучшить обстановку.

В комнатах тот же Александер предлагает сделать маленькие внутренние окошки, понаставить перегородок высотой в половину человеческого роста. Эти элементы служат отличными укрытиями, из-за них удобно стрелять. К тому же они заметно оживляют уровень, который перестает быть похожим на унылую груду "коробок" с голыми стенами.

ХАРАКТЕРНЫЙ СТИЛЬ

При создании стиля ключевыми факторами для вас будут материалы, свет и масштаб.

Характерный стиль окружающей обстановки во многом определяется поделочными материалами, а в компьютерных играх — текстурами. Кирпичная кладка придает стене тепло, а от камня, наоборот, словно веет холодом. Белые стены создают тягостное впечатление больничной палаты. И главное правило тут гласит: старайтесь быть как можно проще. Попытайтесь ограничиться тремя различными материалами: для пола, потолка и стен. Помните, что архитектурные изыски не должны отвлекать внимание пользователя от игры. Добавьте немного мелких украшений: деревянные панели, обивку. Однако следите за тем, чтобы материалы, из которых они сделаны, не контрастировали. Избегайте ситуаций, когда рядом находятся явно несоответствующие друг другу типы конструкций. Более легкие материалы всегда должны находиться сверху. Обратите особое внимание на углы и стыки поверхностей.

Еще один очень хороший способ оживить пространство, придать ему драматизма — поиграть с освещением. Просто добавив несколько световых люков в потолке, организовав подсветку коридора, вы сможете значительно улучшить обстановку. Мировая архитектура имеет богатейший опыт по освещению закрытых пространств естественными способами. В качестве современных примеров оригинальных технологий подсветки можно привести работы Луиса Кана (Louis Kahn), Ричарда Майера (Richard Meier) и Стивена Холла (Steven Holl). Все эти люди — эксперты в том, что касается манипулирования непрямым освещением и использования прозрачных свойств стекла.

Очень важно также добиться верных пропорций между элементами, иначе чувство пространства получится не совсем убедительным. В истории имеется бесчисленное множество примеров удачного масштабирования в архитектуре. Всеми этими примерами можно пользоваться и при создании игровых уровней. В каждый исторический период господствовали свои правила масштабирования и распределения элементов, древнегреческая архитектура в этом смысле отличается от древнеримской и готической, и все они абсолютно непохожи на современную.

Впрочем, для усиления эффекта масштаб также можно изменять. К примеру, вы можете слегка исказить, растянуть детали фона в компьютерных автогонках — таким образом значительно усиливается впечатление высокой скорости. В шутерах от первого лица многие мелкие детали несколько сжаты и многократно повторены, что также увеличивает внешний эффект.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В течение этого короткого выступления просто невозможно раскрыть все аспекты, рассматриваемые в рамках вводных занятий на курсах архитекторов и потенциально полезные при создании игровых уровней. Но хотелось бы отметить, что чем смелее вы будете выходить за стандартные ограничения, образовавшиеся за пока еще недолгую историю компьютерных игр, тем шире и богаче станут ваши возможности. Важность этого развития трудно переоценить. Игры, как и архитектура, всегда были для человечества одним из основных способов самовыражения. Архитекторы продолжают двигаться вперед, и игроделы имеют великолепную возможность многому у них научиться, наблюдая, как профессиональные дизайнеры решают свои проблемы, и используя найденные ими решения в своих целях. А поскольку игры развиваются параллельно с компьютерными технологиями, то есть очень быстро, скоро настанет момент, когда можно будет с достаточной степенью детализации воссоздать все, что человек сделал, и даже просто мечтал сделать, на протяжении долгих тысячелетий. Дизайнерская деятельность не подчиняется простому набору правил и принципов, ибо ни один набор правил не позволит "вылечить" скучную и неинтересную по своей идее игру. И наоборот, если идея игры хороша, то при удачном использовании различных методов ее можно только улучшить.

Перевод с английского
Антона ИСУПОВА.

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

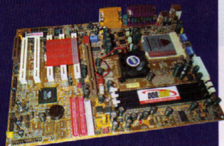


ТЕМА ПРОШЛОГО ГОДА

Николай РАДОВСКИЙ

Закончился первый год нового века. Что он принес нам? Чем жила 3D-графика последние 12 месяцев? Давайте попробуем вспомнить.

Стр. 108



ПОЧЕМ DDR ДЛЯ ATHLON'A?

Николай РАДОВСКИЙ

Народные приметы подсказывают, что первые чипсеты у VIA, как правило, выходят комом и живут на рынке недолго (типичные тому примеры — Apollo Pro133 и KT133). Зато эта компания учится на собственных ошибках и оперативно выпускает модифицированные версии чипов, добавляя к их названиям окончание "A".

Стр. 110

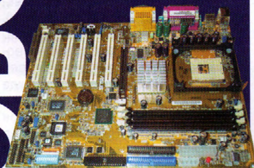


СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ-4

Алексей КАДЫРОВ

Клавиатура — вещь не просто важная, а важная с лукичевской приставкой "архи". Игрок, если его очень хорошо попросить об этом, может обойтись без джойстика, геймпада или руля (хотя, если честно, насчет последнего я не уверен), но без клавиатуры — при всем желании — никак. И как же странно слышать от некоторых, что, дескать, были бы клавиши (сколько их там? 100? 150?), а до остального нам нет никакого дела.
Ой ли?..

Стр. 114

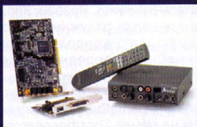


ДУБИНА DЛЯ RAMBUS

Николай РАДОВСКИЙ

Pentium 4 стал последним бастионом, покорившимся натиску DDR. Хотя корпорация Intel очень долго пыталась убедить пользователей в перспективности RDRAM, рынок предпочел именно DDR. Сегодня на нашем операционном столе первые DDR-совместимые платы для Pentium 4.

Стр. 120

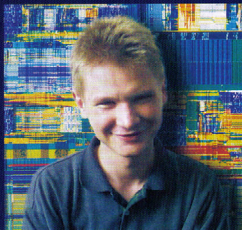


АУДИЕНЦИЯ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Вот уж что просто нынче выбрать — так это звуковую карту. Хотя выбирать, как кажется поначалу, решительно не из чего и не за чем. Но разве встроенный уже практически в каждую материнскую плату "звучок" AC'97 — это то, из-за чего покупались приличные колонки? А коли тратиться на отдельную карту — так уж сразу на бескомпромиссную SB Audigy. Ну или хотя бы Live!, если денег не так много. А уж совсем экономным стоит взглянуть на Live (но от Genius), а знающим о достоинствах XG-синтезаторов непременно подумать о Yamaha...
Словом, выбор, как вы видите, все же есть, и немалый.

Стр. 126



ТЕМА ПРОШЛОГО ГОДА

Николай РАДОВСКИЙ

Закончился первый год нового века. Что он принес нам? Чем жила 3D-графика последние 12 месяцев? Давайте попробуем вспомнить.

Кто кто, а компания nvidia встречала прошедший год с бурным весельем, граничащим с цинизмом. Действительно, зачем предаваться унынию, если на Рождество можно подарить себе все активы основного соперника? Фактически у nvidia остался только один серьезный конкурент — канадская ATi Technologies. Прочие ветераны давно отошли от дел. Matrox сосредоточилась на платах для офиса и системах видеомонтажа. S3 была продана VIA и занялась встраиванием графики в недорогие чипсеты. В общем, у nvidia было время для того, чтобы основательно подготовиться к запуску очередного GeForce.

ПОЛКУ ПРИБЫЛО

Чудо с немудреным названием GeForce3 явилось миру в конце февраля на выставке Macworld Expo Tokyo 2001 (Заклинатель Шотганов подробно рассказывал об этом слете волшебников в своей колонке, см. .EXE #4'01, стр.43). Характерно, что сначала ускоритель был объявлен для Macintosh, а его премьера на PC состоялась через пять дней. Политика nvidia вполне понятна: на родной платформе за GeForce3 итак выстроится очередь, а вот за "Мак", взятый в крепкие объятья ATi, нужно еще побороться.

Вкратце перечислю важнейшие функции, дебютировавшие в GeForce3. Во-первых, чип награжден существенно обновленным контроллером ОЗУ, работающим с памятью значительно эффективнее, чем предшественники. Результат налицо: при "истинном" цвете (True Color) в высоких разрешениях GeForce3 с легкостью оставляет предшественника GeForce2 Ultra далеко позади. Так стали реальностью заветные 60 fps в астрономическом разрешении 1600x1200. Впрочем, подобная роскошь нужна далеко не всем. Львиная доля 17-дюймовых мониторов просто не сдюжит такое разрешение. Те, кому вполне хватает 1024x768, могут задействовать избыток мощности GeForce3, включив антиалиазинг. Однозначного отношения к этой функции до сих пор нет. Кудесники дефматчей, ценящие превыше всего скорость, справедливо отмечают, что антиалиазинг даже в низких разрешениях заметно увеличивает лаг, а значит — мешает охоте. С другой стороны, многие игроки готовы пожертвовать fps ради красивой картинки без зазубрин на диагональных линиях. Как бы то ни было, GeForce3 работает с антиалиазингом едва ли не вдвое быстрее предшественников. К тому же nvidia реализовала в этом чипе новый метод Quincunx, довольно быстро и качественно сглаживающий те самые зазубрины (правда, жертвовать приходится потерей четкости всей картинки).

Пожалуй, самой обсуждаемой возможностью GeForce3 стали шейдеры. Напомню, что этот термин уже звучал в рекламных куплетах, посвященных GeForce2. С появлением GeForce3 нам деликатно объяснили, что раньше шейдеры были неправильными, зато теперь они совместимы с DirectX, так что покупателям новой железки гарантирована небесная манна с попиксельным освещением. В частности, на августовском форуме IDF представители nvidia крутили на GeForce3 фрагмент из Final Fantasy, рассчитываемый, по их утверждениям, ускорителем в реальном времени. Для справки: сеть из станций Silicon Graphics, объединяющая более 1000 процессоров (!), тратила на рендеринг каждого кадра этого "мультика" примерно полтора часа. Вас не смущает, что демо nvidia было неинтерактивным и на руки никому не выдавалось? Кстати, на сайт корпорации это "убедительнейшее доказательство преимуществ шейдеров" до сих пор почему-то не выложено. Похоже, этот аргумент еще пригодится в будущем. Поверьте, шейдеры нам продадут еще не раз.

GeForce3 был в прошлом году единственным действительно новым игровым ускорителем nvidia. Осенью корпорация лишь изменила частоту этого чипа, не утруждая себя изобретением чего-то оригинального. Так появились GeForce3 Ti500 (GeForce3, разогнанный с 200 до 240 мегагерц) и GeForce3 Ti200 (тот же камень, только заторможенный до 175 МГц).

Ускорив на ПК почти все, что только можно, nvidia отправилась завоевывать другие платформы. Первой мишенью стал "Макинтош", прежде работавший исключительно с чипами ATi. Отгрызая у канадцев кусок яблока, корпорация не забывала о приставках и не прекращала работы над начинкой для Xbox. При этом nvidia не ограничилась 3D-ускорителем и создала полноценный системный чипсет, включающий даже ускоритель 3D-звука. Правда, Xbox пока не оправдал радужных ожиданий. Помешала консоль Nintendo GameCube, опередившая детище Microsoft по продажам чуть ли не вдвое (кстати, графический ускоритель для GameCube производит ATi). Тем не менее Xbox продается, и доход от чипов для него составляет примерно 15% прибыли nvidia. Неплохая прибавка к пенсии.

Целебное воздействие TruForm: слева — до, справа — после употребления.





Впрочем, оставить такое добро пропадать на консолях было бы нерачительно. Чипсет от Xbox был подправлен (адаптирован для процессоров AMD, познакомлен с PCI, а его мощное графическое ядро заменил аналог GeForce2 MX) и выпущен для ПК под именем nForce. Формальные спецификации nForce внушают уважение: "умный" контроллер памяти с поддержкой двух каналов DDR, нехилая графика и солидный звук. Однако серьезные задержки с поставками охладили интерес общественности к этому чипу. Предварительные тесты показывают, что nForce близок по производительности к значительно более дешевому VIA KT266A. Подробный отчет о вскрытии этого чипсета вы найдете в ближайшем номере .EXE.

Под конец года nvidia вспомнила и о ноутбуках, анонсировав мобильный 3D-ускоритель с кодовым именем NV17M. Таким образом, корпорация застолбила место на всех платформах. Впрочем, я ошибаюсь. Без внимания остались мобильные телефоны. Надолго ли?

Внимание, конкурс! Читатель, первым предсказавший точную дату анонса GeForce для сотовых телефонов, получит коллекционный Voodoo2 SLI с автографами членов редколлегии.

ATI НЕ ДРЕМЛЕТ

Основной конкурент nvidia тоже не сидел сложа руки. Правда, первую половину года никаких принципиально новых продуктов ATi не показывала. Вместо этого корпорация активно меняла руководящих бойцов и готовилась к грядущим битвам. В частности, весной она заявила о готовности продавать свои чипы сторонним производителям 3D-ускорителей. Замечу, что прежде ATi тоже поставляла небольшие партии своих 3D-чипсетов на сторону, однако официально этого не признавала.

Гром грянул в середине августа, когда ATi представила два новых ускорителя — RADEON 7500 и RADEON 8500. По правде говоря, RADEON 7500 трудно признать действительно новым. Это всего лишь разогнанная и слегка модифицированная версия старого RADEON. Персонального внимания он не заслуживает. Совсем другое дело RADEON 8500. Этот чип поддерживает практически все мыслимые "навороты", не уступая по производительности GeForce3 Ti500. Более того, ATi добавила в 8500-ю модель несколько фирменных ингредиентов.

В частности, чип поддерживает N-патчи (ATi предпочитает называть эту технологию TruForm). Выражаясь по-русски, TruForm может сделать обыкновенные плоские треугольники выпуклыми. Прощайте угловатые головы виртуальных бастардов и заусенчатые стволы гаубиц! Самое приятное, что TruForm не требует существенной переработки кода игры, поскольку эта технология совместима с обыкновенными полигональными моделями (для построения выпуклых поверхностей используются стандартные данные о нормалях вершин). Небольшая модификация моделей все же потребуется, иначе острые грани будут скруглены даже там, где это не нужно (например, все комнаты останутся без углов). Более того, оптимизированные для TruForm игры вполне могут работать на акселераторах, не поддерживающих эту технологию, правда, выглядеть они будут угловато. Простота использования и обратная совместимость со "старыми" ускорителями — весьма серьезные плюсы этой технологии. Неудивительно, что поддержка TruForm уже появилась в нескольких играх. Так, Return to Castle Wolfenstein "заточен" под эту технологию изначально, а Serious Sam дружит с ней после установки патча 1.05.

Хорошая новость: RADEON 8500 поддерживает вершинные и пиксельные шейдеры. Плохая новость: шейдеры ATi имеют мало общего с шейдерами nvidia, хотя и те, и другие совместимы с DirectX 8.1. Повторюсь: вершинные и пиксельные программы (шейдеры) для GeForce3 не работают на RADEON 8500, но и обратное тоже верно. Характерно, что ни одной игры, значительно выигрывающей от применения шейдеров, я до сих пор не видел. Примеры вроде AquaNox и DroneZ как-то неубедительны. На мой взгляд, программисты вряд ли решатся активно использовать шейдеры до тех пор, пока каждый ускоритель будет трактовать их по-своему.

Спору нет, ATi удалось создать достойного соперника GeForce3. Жаль только, что драйверы у RADEON 8500 отнюдь не всегда безупречны. Я слышал немало жалоб на совместимость этих ускорителей с играми. Очень хочется надеяться, что сырое ПО не погубит достойное железо.

ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

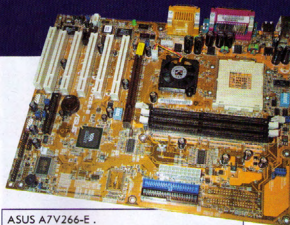
Призрак тайлового рендеринга, давно бродящий по платформам, прошедшей весной опять вернулся на ПК. Компания PowerVR совместно с полупроводниковым гигантом STMicroelectronics выпустила очередное поколение тайловых ускорителей, назвав чип Kyro II. Проект был довольно амбициозен: нам обещали мощность GeForce2 GTS по цене GeForce2 MX. Ускоритель произвел много шума, собрал кучу лестных рецензий и ... исчез. К осени о Kyro II забыли, кажется, даже самые ярые его поклонники. Не без гордости отмечу, что .EXE оказался в числе немногих изданий, скептически оценивших этот ускоритель.

На мой взгляд, в тайловой технологии есть нечто необъяснимое. Я в общих чертах представляю принципы ее работы (поверьте, полностью с этой кухней знакомы только сотрудники PowerVR). Непонятно другое: почему технология, не завоевавшая рынок, вот уже какой год считается перспективной и собирает восторженные отзывы прессы? На мой взгляд, у тайлов на ПК просто нет будущего. Я утверждал это год назад, повторю и сейчас.

ПОЧЕМ DDR ДЛЯ ATHLON'A?

Николай РАДОВСКИЙ

Народные приметы подсказывают, что первые чипсеты у VIA, как правило, выходят комом и живут на рынке недолго (типичные тому примеры — Apollo Pro133 и KT133). Зато эта компания учится на собственных ошибках и оперативно выпускает модифицированные версии чипов, добавляя к их названиям окончание "A".



ASUS A7V266-E .

История повторилась с KT266 — первым DDR-совместимым чипсетом VIA для Socket A. Этот набор системной логики отставал от AMD 760 и весьма незначительно опережал своего SDRAM-предка KT133A. Неудивительно, что особой популярностью KT266 не пользовался. Действительно, зачем платить за DDR, если системы с копеечной SDRAM работают всего на 5% медленнее? Осознав свою ошибку, компания выпустила чипсет KT266A, отличающийся усовершенствованным контроллером памяти. Сегодня у нас в гостях три молодые "мамы", вооруженные KT266A.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все платы тестировались в системе с процессором AMD Athlon XP 1800+ (его реальная частота — 1533 МГц), 256-мегабайтным модулем PC2100 DDR SDRAM, видеоадаптером ASUS AGP-V8200 Deluxe (GeForce3, 64 Мбайт DDR SDRAM) и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Для сравнения приведены результаты тестирования Gigabyte GA-7DXR (DDR-совместимая плата на базе AMD 760). Параметры CMOS Setup испытуемых настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности системы.

Тесты запускались в англоязычной версии Windows 98 SE с установленными DirectX 8.1 и последними патчами для чипсета. Производительность измерялась при помощи игр Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam v1.02 и Max Payne v1.01. Все тесты запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

Пропускная способность памяти подопытных систем измерялась с помощью утилиты SiSoft Sandra 2001 Professional.

ASUS A7V266-E

Цена	$160
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA KT266A
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/CNR/ACR	1/5/0/1
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	4/6
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100-227
Поддерживаемые типы памяти	PC1600 DDR (DDR200), PC2100 DDR (DDR266)
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	1004b

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

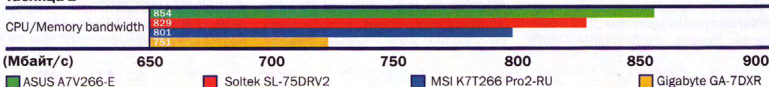
4,4

В комплекте с платой поставляется руководство пользователя, диск с драйверами, переведенная на язык А.С.Пушкина краткая инструкция по установке, планка с двумя дополнительными портами USB, Ultra ATA/100-совместимый и обыкновенный 40-жильный шлейфы IDE. Выпускаются также версии A7V266-E, укомплектованные RAID-контроллером Promise, однако на доставшемся нам экземпляре он отсутствовал.

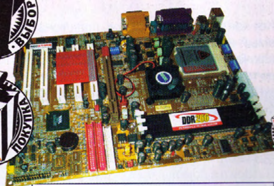
Все элементы на плате расположены довольно удобно за исключением разъема интерфейса дисковода, который зачем-то развернут на 90 градусов и размещен перед четвертым и пятым слотами PCI. В результате шлейф от флопика мешает установке длинных плат расширения, да и хорошей циркуляции воздуха никак не способствует. Мы, конечно, понимаем, что дисководы давно стали атавизмом и жалости недостойны, но обойтись без этой рухляди в одиноко стоящем ПК все еще трудновато.

По традиции ASUS важнейшие параметры платы можно настроить как аппаратно (с помощью перемычек), так и программно. Расположенные на A7V266-E двухпозиционные переключатели позволяют задать частоту FSB, множитель и вольтаж процессора, а также увеличить напряжение, подаваемое на модули памяти, AGP и PCI. В отличие от конкурентов, эта плата умеет использовать встроенный в Athlon XP термосенсор для точного измерения температуры процессора (нужно лишь включить эту функцию с помощью перемычки THEMCPU). Спасет ли этот термоконтроль ЦП при отстыковке кулера, мы не знаем. Мануал на этот счет ничего не сообщает, а рисковать собственным процессором мы, признаться, не решились. Во всяком случае поддержку встроенного термодиода можно только приветствовать. За звук на

Таблица 1







Soltek SL-75DRV2.

плате отвечает не простенький кодек, а полноценный шестиканальный аудиочип CMI8738, способный прикинуться даже ускорителем 3D-саунда.

Настройки частоты FSB, множителя и вольтажа ЦП доступны также в CMOS Setup. Правда, напряжение процессора почему-то оказалось слегка завышенным (1,8 В вместо положенных 1,75), причем снизить его Setup не позволял, так что нам пришлось прибегнуть к помощи перемычек.

В тестах A7V266-E показала высокие, но не рекордные результаты. Плата была первой в синтетических бенчмарках, измеряющих пропускную способность памяти, однако в реальных перестрелках слегка отстала от лидера Soltek SL-75DRV2. Никаких претензий к стабильности детища ASUS у нас не возникло. Озадачила только завышенная частота системной шины, работающей на 134 МГц вместо положенных 133, вследствие чего процессор оказался "разогнанным" на 11 МГц. Столь небольшое превышение, конечно, нельзя считать криминалом, и на производительности системы оно едва ли отразилось, однако чести плате это не делает.

В заключение отметим, что у A7V266-E есть сестра-близнец A7V266. Внешне платы почти идентичны, поскольку различаются только чипсетами (A7V266 построена на устаревшем и медлительном KT266). Так что будьте бдительны: окончание "-E" имеет значение!

Итого: на наш взгляд, этой плате не хватает изюминки. Бесспорно, A7V266-E надежна и быстра (иного от матплаты ASUS мы и не ожидали), но уж больно она напоминает предшественниц A7V266 и A7V133. Хотя, быть может, такое постоянство и называется "классикой"?



SOLTEK SL-75DRV2

Цена	$110
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA KT266A
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/CNR/ACR	1/5/1/0
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	2/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100–200
Поддерживаемые типы памяти	PC1600 DDR (DDR200), PC2100 DDR (DDR266)
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	K3.5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,6

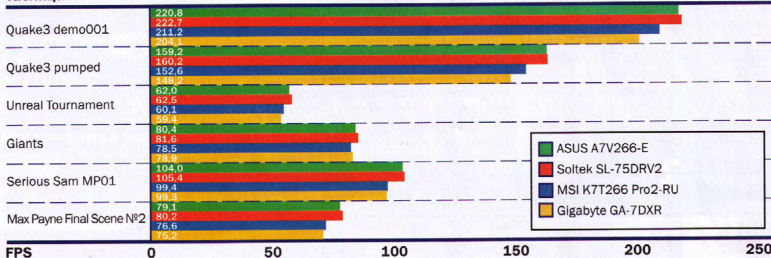
Плата приехала к нам в нарядной коробке цвета бело-голубой металлик. Внутри упаковки кроме самой виновницы торжества обнаружилось англоязычное руководство пользователя, пакетик с Ultra ATA/100-совместимым IDE и дисководным шлейфами, CD с драйверами, термосенсор на кабеле, а также диски с дополнительными программами и довольно подробное (правда, увы, тоже иноязычное) руководство к ним. SL-75DRV2 комплектуется полными версиями антивируса PC-cillin 2000, CD-ROM-эмулятора Virtual Drive, программы бэкапа Drive Image 4.0 и комплекта утилит PartitionMagic 6.0. Пара лестных слов о последнем: мы не знаем других столь же мощных и удобных утилит, позволяющих управлять разделами на жестком диске. PartitionMagic может изменить размер раздела, создать, удалить или перенести его, а также сменить тип файловой системы. Самое приятное, что все эти операции осуществляются без потери данных прямо из Windows. Яркая наклейка на коробке платы гласит, что прилагаемое ПО тянет в сумме на $286. Что ж, симпатичный бонус.

К дизайну SL-75DRV2 возникла пара несущественных претензий. Интерфейсные разъемы IDE, находящиеся перед слотами AGP и PCI, расположены, на наш взгляд, не очень удобно. К тому же обе гребенки IDE выкрашены в красный цвет, и для того чтобы определить, какой разъем из них первый, а какой второй, приходится заглядывать в мануал.

Основные параметры платы (базовая частота системной шины, множитель и вольтаж ЦП) настраиваются с помощью блоков двухпозиционных переключателей. Перемычки также позволяют увеличить напряжение, подаваемое на модули памяти и шину AGP.

Отметим, что переключатели дают возможность задать только пять базовых частот системной шины (100, 120, 133, 140 и 150 МГц). Более точная настройка частоты FSB с шагом в 1 МГц производится через Setup. Также можно опробовать фирменную функцию Red Storm Overclocking, пытающуюся разогнать процессор автоматически. Получив разрешение на взлет, плата последовательно увеличивает частоту FSB, стараясь определить значение, максимально приемлемое для процессора. Попытки разогнать наш Athlon XP 1800+ посредством Red Storm Overclocking, увы, ни к чему не привели. Setup по шагам наращивал частоту FSB до 154 МГц и зависал, но после перезагрузки системная шина продолжала работать на штатных 133 мегагерцах. На практике система стабильно функционировала только при частотах FSB, не превышающих 140 МГц. Разогнать сис-

Таблица 2



темную шину далее не давал ЦП, отказывавшийся бегать быстрее 1620 МГц даже при увеличенном вольтаже. Так что польза от Red Storm Overclocking, на наш взгляд, почти нулевая. Тем не менее стабильность и надежность SL-75DRV2 позволяют нам смело рекомендовать эту плату любителям разгона.

Первые тесты принесли разочарование: во всех 3D-играх детище Soltek отставало от конкурентов едва ли не вдвое. Заподозрив неладное, мы отправились в Setup. Эксперименты с настройками показали, что виноват в падении производительности параметр "AGP Aperture Size", определяющий диапазон адресов виртуальной памяти, резервируемой для нужд видеоадаптера. По умолчанию он равен 64 Мбайт, но игры работали в полную силу только при значении от 128 Мбайт. Подчеркнем, что вопреки распространенному заблуждению этот параметр почти не влияет на объем свободного ОЗУ. Он лишь ограничивает максимальный объем памяти, которую 3D-ускоритель может затребовать для хранения текстур.

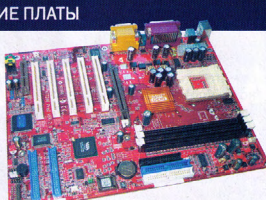
После исправления этой неточности SL-75DRV2 рванула вперед так рьяно, что оставила позади даже ASUS A7V266-E. Словом, это самая быстрая плата для Athlon среди всех когда-либо гостивших в нашей лаборатории. Особенно приятно, что за это удовольствие не приходится переплачивать. Рекомендуем.

MSI K7T266 PRO2-RU (MS-6380)

Цена	$145
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA KT266A
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/CNR/ACR	1/5/1/0
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	8/8
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100–164
Поддерживаемые типы памяти	PC1600 DDR (DDR200), PC2100 DDR (DDR266)
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Четыре канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	3.2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5



MSI K7T266 Pro2-RU (MS-6380).

Упаковка этой платы сразу привлекает внимание. Трудно пройти мимо цветастой коробки с металлическим отливом, к боковине которой приклеен пинал с ключом Smart Key (см. о нем чуть ниже). Укомплектована K7T266 Pro2-RU щедро: к ней прилагается планка D-Bracket с двумя портами USB и диагностическими светодиодами, планка с четырьмя портами USB 2.0, пара Ultra ATA/100-совместимых и один дисководный кабель, руководство пользователя и мануал по RAID-контроллеру (оба, как водится, по-русски ни слова), CD с драйверами платы и дискетка с ПО для RAID.

По оснащенности эта плата также превосходит конкурентов. Во-первых, на ней установлен RAID-контроллер Promise, позволяющий объединять винчестеры в массивы уровней 0 и 1. Если дисковые массивы вас не интересуют, чип Promise можно использовать в качестве дополнительного Ultra ATA/100-совместимого контроллера IDE. Таким образом, к плате можно подключить до 8 накопителей.

Во-вторых, K7T266 Pro2-RU снабжена дополнительным USB-контроллером, поддерживающим новейший стандарт USB 2.0 (иногда его также называют Hi-Speed USB). Эта шина полностью совместима с устройствами для традиционной USB 1.X, но способна передавать данные в 40 раз быстрее предшественницы (разумеется, столь высокая скорость достижима только при работе с периферией для Hi-Speed USB). К сожалению, обилие портов USB может вызвать серьезные проблемы с конфигурацией плат расширения. Дополнительные контроллеры захватывают IRQ и не желают их отдавать. Наши попытки освободить аппаратные прерывания, запретив "лишние" контроллеры USB через Setup, оказались безуспешными.

В-третьих, с платой поставляется электронный ключ Smart Key, позволяющий защитить систему от несанкционированного доступа. Выглядит Smart Key как небольшой брелок, подключаемый к порту USB. После активации ключа система не станет загружаться до тех пор, пока он не будет подключен к USB. Эта защита, определенно, надежнее паролей в Setup, поскольку ее нельзя сломать простым обнулением CMOS. На диске с драйверами также поставляется утилита для защиты Windows с помощью Smart Key.

К сожалению, стабильность K7T266 Pro2-RU оставляет желать много лучшего. Прежде всего плата оснащена простеньким двухфазным регулятором напряжения. Место для дополнительных регуляторов и транзистора предусмотрено, однако MSI предпочла сэкономить на этих элементах. Подобная бережливость снижает стабильность платы и ставит под вопрос ее совместимость с будущими, более мощными, версиями Athlon. Северный мост чипсета охлаждается крохотным радиатором, приклеенным двухсторонней лентой. Мало того что этот "кулер" плохо справляется с отводом тепла, он в любую минуту может отклеиться и упасть на 3D-ускоритель.

В процессе тестирования плата несколько раз зависала, причем нажатие на Reset она принимала за оскорбление, отказываясь загружаться после теста памяти. Привести K7T266 Pro2-RU в чувство удавалось только после отключения питания. Вспомнив завет RTFM, мы обратились к руководству пользователя. Обложка мануала с заголовком "MSI Mainboard Designed for AMD Athlon/Duron Processor. Intel 845 Chipset Based" заставила задуматься о длительном отдыхе. До сих пор нам казалось, что корпорация Intel не планирует выпуск чипсетов для ЦП своего заклятого друга. К сожалению, штудирование инструкции и обновление BIOS не приблизили нас к решению перечисленных выше проблем. В тестах производительности K7T266 Pro2-RU также не блеснула, заметно отстав от соперников.

Вывод: K7T266 Pro2-RU производит впечатление сырого продукта. На наш взгляд, обилие дополнительных функций не компенсирует посредственную стабильность этой платы.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирмам, предоставившим на тестирование материнские платы:

"Пирит" (095) 115-7101
IPLabs (095) 728-4101

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ-4

Алексей КАДЫРОВ

Клавиатура — вещь не просто важная, а важная с лукичевской приставкой "архи". Игрок, если его очень хорошо попросить об этом, может обойтись без джойстика, геймпада или руля (хотя, если честно, насчет последнего я не уверен), но без клавиатуры — при всем желании — никак. И как же странно слышать от некоторых, что, дескать, были бы клавиши (сколько их там? 100? 150?), а до остального нам нет никакого дела. Ой ли?..

Клавиатура, которая может считаться приличной, должна иметь удобные клавиши с хорошо читающимися надписями, правильно подобранным усилием нажатия, удобную раскладку (ни в коем случае не "ноутбучную"!), грамотно спроектированные "ножки", минимизирующие скольжение, удобную подставку под запястья и, желательно, более-менее полный набор Интернет- и "мультимедийных" клавиш, а также, само собой, приятный внешний вид. Кроме того... очень хотелось бы, чтобы при одновременном нажатии двух-трех клавиш клавиатура не зависала (знакомая проблема, не так ли?), а при быстром наборе — не слишком шумела (так называемые клавиатуры с "кликом" греметь тоже не должны)...

РАСКЛАДКА

Основные различия в раскладке "обычных" клавиатур (клавиатур для настольных ПК) заключаются в размере клавиш Enter, Backspace, шифтов (Shift) и расположении обратного слэша ("\"). "Enter" может быть обычным, увеличенным или L/Г-образным ("двухэтажным"), Backspace — стандартным или увеличенным, ну а слэш может располагаться либо рядом с Backspace'ом, либо над "одноэтажным" Enter'ом, либо внизу, рядом с одним из шифтов (шифты при этом получаются укороченными, что многих страшно раздражает). Может быть, разница во всем этом и не столь велика, но некоторых людей, постоянно использующих один тип раскладки и, разумеется, привыкших к нему как к чему-то родному, переход на "необычную" клавиатуру иной раз может ввергнуть в жуткую депрессию...

На наш взгляд, кнопки Power, Sleep и Wake Up должны располагаться как можно дальше от основных клавиш. То же самое можно сказать и о практически бесполезных Turbo и Fn (первая кнопка увеличивает частоту посылов сигнала нажатия, вторая позволяет использовать "дополнительные" значения клавиш F1—F12, обычно задействованные для настройки все той же частоты посылов сигнала нажатия).

Возросшая популярность компактных ("ноутбучных") клавиатур во многом вызвана желанием уменьшить размеры клавиатуры, что, в свою очередь, облегчает работу... мышью! Действительно, убрав далеко не всем нужный Numpad, цифровой блок, можно здорово приблизить мышь к клавиатуре, что очень удобно. Впрочем, с подобными контроллерами могут быть связаны две проблемы: во-первых, далеко не все способны привыкнуть к "укороченным" моделям (особенно, повторимся, если всю жизнь до этого проработали на классических раскладках), а во-вторых... все-таки привыкнув дома к "маленьким" клавиатурам, несчастные пользователи только что руки себе не заламывают, видя в офисах длиннющие (до полуметра!) "рояли" с как минимум двадцатью "лишними" клавишами. Да, бывает и такое...

Т.н. эргономичные модели с разнесенными на два блока клавишами и впрямь удобнее, но требуют длительного привыкания. Для многих лучшим вариантом представляются клавиатуры... "распиленные" надвое — ваши кисти могут лежать на них под любым углом. Эти же модели, кстати, замечательно подходят тем, кто часто играет вдвоем за одной клавиатурой. Помимо очевидного преимущества, в разделении на две части есть еще один важный плюс: такие клавиатуры гораздо терпимее относятся к одновременному нажатию нескольких клавиш (вечная проблема PC-файтингов)!

Еще одно нововведение последних лет, во многом связанное с появлением тех же "раздвоенных" моделей клавиатур, — второй Backspace, расположенный на месте... пробельной клавиши. Этот "бонус" называется Eraze-Eaze. Клавиша пробела на таких клавиатурах разделена надвое, и левая её часть вместо вставки пропуска стирает предыдущие набранные символы. В принципе, такая система не лишена смысла, при условии, что вам приходится набирать очень много текстов. Однако занимать под второй Backspace половину "пробела"... На наш взгляд, куда полезней было бы сделать еще одну небольшую клавишу рядом с левым Alt'ом.

КНОПКИ

Кнопки сначала разглядываются, а потом нажимаются, верно? Таким образом, читабельность символов на клавишах решает если не всё, то очень многое. Наиболее удобный и привычный вариант — черные латинские буквы в левом верхнем углу клавиш, красные русские — в правом нижнем. Увы, данной схемы придерживаются далеко не все производители.

Клавиши при нажатиях могут давить на упругую резиновую мембрану, а могут и на специальные пружины. Мембранные клавиатуры дешевле, бесшумнее и, кстати, герметичнее (те, кто хоть раз опрокидывал на клавиатуру стакан с... чем угодно, поймут, о чем речь), зато "пружинные" (они называются механическими) модели гораздо надежнее и почти не изнашиваются (с напитками, правда, придется быть повнимательнее). Есть и компромиссный вариант — полумеханические, с металлическими контактами, но резиновыми возвращающими "пружинами". Стоит отметить, что даже дешевые мембранные модели обычно работают по нескольку лет, поэтому не стоит сильно озадачиваться вопросами надежности. Главное — чтобы жать было приятно, мягко и негромко.

МУЛЬТИМЕДИА

Многие модели клавиатур оснащены десятком-двумя добавочных клавиш для управления звуком и работы в Интернете. Очень удобное дополнение! Всегда приятнее переключать аудиотреки непосредственно с клавиатуры, не тратя время на пассы мышкой в плейере или шаря по приводу CD в поисках кнопки play/forward. А настройка громкости?.. То же и с Интернетом. А как удобно вызывать Outlook одним нажатием!.. Единственное замечание: клавиши должны быть удобными и читабельными, а кнопки управления аудио, как нам кажется, — скомпонованными в один "крест" (в этом случае их можно легко найти на ощупь).

БЕЗ ПРОВОДОВ

От проводов обычно хотят избавиться те, кто: а) привык работать, положив клавиатуру на колени, б) использует компьютер для просмотра видео и/или прослушивания музыки.

Таким пользователям можно посоветовать либо установить инфракрасный порт (клавиатура и ресивер должны находиться в пределах прямой видимости), либо радиоблок. Последний вариант, как правило, "дальнобойнее" и может работать даже без прямого контакта с ресивером, но дороже (это касается не только стоимости клавиатуры, но и более частой смены батареек). Что же до возможных помех, вызванных конфликтами с компьютером или другой домашней электронной утварью, то тут... ничего плохого сказать пока не получается (во всяком случае у нас никаких проблем с такими клавиатурами не возникло). Обычно, для того чтобы радиоклавиатура и ресивер "нашли" друг друга, после первого включения компьютера нужно одновременно зажать на них специальные клавиши. Ну а чтобы заработала модификация с ИК-портом, нужно переключить их на один канал с приемником (для чего на них имеются специальные переключатели).



MITSUMI KFK-EB8HY (MILLENNIUM)	
www.mitsumi.ru	
Цена	$17 (500 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет/ мультимедиа-клавиши	Есть (15 кнопок)
Подставка под кисти рук	Нет
КЛАВИШИ	4
РАСКЛАДКА	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4

Клавиатура исполнена очень качественно и аккуратно. Раскладка — с большим Enter'ом (хорошо!) и (увы) крошечной клавишей Backspace. Клавиши нажимаются довольно приятно, хотя усилия могли бы быть и поменьше. Примечательно, что буквы на клавишах написаны курсивом (читабельность от этого ничуть не пострадала, а смотрится красиво). Клавиатура не вызывает практически никаких отрицательных эмоций: в пределах тех возможностей, что в ней заложены, Mitsumi удалось довести все до очень приличного уровня. Жаль только, что не предусмотрена подставка под кисти.

Главная достопримечательность Millennium'а — 15 клавиш для управления звуком и веб-браузером. Кнопки удобны и прекрасно читаются (забегая вперед, скажем, что у многих клавиатур маркировка мультимедиа-клавиш оставляет желать лучшего). Правда, клавиши управления аудио расположены не "крестом", а в ряд, и пользоваться ими на ощупь довольно сложно. А больше всего порадовала кнопка, открывающая почтовую программу (по умолчанию это всегда MS Outlook).



Mitsumi KFK-EB8HY (Millennium).

Если для поиска других клавиш приходится отвлекаться, шаря глазами по клавиатуре, то большая круглая кнопка, как бы отделяющая блок Интернет-клавиш от мультимедийных, едва ли не сама просит: "Нажми меня!".

CHERRY G84-4100 PPMRB CHERRY G84-4400 PPBRB	
www.cherry.ru	
Цена	$75 (2250 рублей) - G84 4100 $115 (3450 рублей) - G84 4400
Интерфейс	PS/2
Интернет/ мультимедиа-клавиши	Нет
Подставка под кисти рук	Нет
КЛАВИШИ	3
РАСКЛАДКА	2,5 (G84 4100) 3,5 (G84 4400)
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	2,5 (G84 4100) | 3 (G84 4400)

Только не говорите о ней "маленькая". Обидится. Не маленькая, а компактная. Ведь сколько места на столе экономит!

Вообще, подобные клавиатуры, конечно же, предназначены для ноутбуков, хотя никто не запрещает подключать их и к настольным компьютерам. Сверхкомпактные размеры, сваленные в кучу клавиши с пятью значениями на каждой, жуткий мячик по имени трекбол — все это будет мило сердцу любого пользователя лэптопа, в гробу видевшего обычные клавиатуры. А вот для ПК...

4100-я модель для игр совершенно не годится. Кнопки куцые, лезут одна на одну, кириллические литеры находятся совсем рядом с латинскими, а правая часть "буквенных" клавиш к тому же еще и испещрена символами с Numpad. Тильда находится рядом с Alt'ом, клавиши F11 и F12 принесены в жертву компактности. Единственный плюс — клавиши нажимаются с неплохо подобранным усилием и имеют небольшой рабочий ход. Но играть, повторюсь, на этом чуде минимализма невозможно... Да и работать невесело.

G84-4400 заметно лучше. Увеличилось межкнопочное расстояние, Enter, Backspace и шифты приобрели более-менее приличные размеры... Короткоходные клавиши при быстром наборе откликаются плавно и приятно, вот только, как и на G84-4100, буквы на них видны едва-еле четыре. Кроме того, шрифт английских литер кажется излишне жирным (это же относится и к 4100-й модели).



Cherry G84-4100 PPMRB.

Cherry G84-4400 PPBRB.



Cherry MY 3000R/M.



Genius Comfy KB-10X.

Трекбол? На обычных ПК в нем есть смысл, только если вы любите откидываться в кресле с клавиатурой на коленях (а значит, до мыши уже не дотянуться). В этом случае его присутствие объяснимо (впрочем, если вы в самом деле решитесь работать таким образом, придется раскошелиться еще и на USB-мышь — чтобы можно было одновременно использовать и её, и трекбол).

В целом же эти клавиатуры применительно к настольным ПК — явное недоразумение. К тому же недоразумение жутко дорогое.



CHERRY MY 3000R/M

www.cherry.ru

Цена	$65 (1950 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет/мультимедиа-клавиши	Нет
Подставка под кисти рук	Нет
КЛАВИШИ	4
РАСКЛАДКА	4,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Кррасота, правда? Лично мне больше всего понравилась с "космосом"... А вот модели с триколором наверняка приглянутся нашим доблестным "госструктурам" (Госдума, обрати внимание! Впрочем, с ликом "самого" тоже было бы неплохо, а?). Окраска, кстати, очень качественная и, скорее всего, не сотрется никогда. То же самое и с буквами на клавишах. Они не напечатаны и даже не выжжены лазером (хотя даже печатные стираются не один год), они... пластмассовые! Чтобы "уделать" такие, придется протереть клавиши до дыр.

Характерная особенность этих клавиатур — жуткий вес. Все верно, основа у них металлическая. Прекрасное средство самообороны...

Раскладка? Это просто праздник какой-то. И Enter, и Backspace, и шифты — большие и солидные, разве что обратный слэш хотелось бы подвинуть к правому шифту. Кнопки нажимаются очень легко, но при интенсивной работе довольно громко щелкают в конце своего хода. Серьезный недостаток один — русские буквы не красные, а оранжевые, и видны не очень хорошо.

Итого: качественная, приятная в общении, пусть и совершенно стандартная по своим возможностям клавиатура. И самая красивая! Спецприз в студию за нестандартный взгляд на клавиатурную колористику!

GENIUS COMFY KB-10X

www.genius.ru

Цена	$10 (300 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Нет
Подставка под кисти рук	Есть (съемная)
КЛАВИШИ	3,5
РАСКЛАДКА	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Самая простая из протестированных клавиатур Genius. Тем не менее KB-10X располагает прикрепляемой подставкой под кисти рук (на наш взгляд, это нехитрое приспособление давно должно стать стандартом). Не понравилось, что клавиши управления питанием (Power/Wake up/Sleep) расположены вплотную к "стрелкам": пусть от одного нажатия они и не срабатывают, но зато регулярно вносят путаницу с нажатием клавиш листания. Нехорошо и то, что надписи на кнопках не черные, а серые, да еще и не очень четкие. Клавиши нажимаются мягко и почти бесшумно, но срабатывания какие-то нечеткие, немного "ватные". Тем не менее в своей ценовой категории эта клавиатура — одна из лучших.

GENIUS COMFY KB-18M

www.genius.ru

Цена	$17 (500 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Есть (18 кнопок)
Подставка под кисти рук	Есть (съемная)
КЛАВИШИ	3
РАСКЛАДКА	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

KB-18M весьма похожа на рассмотренную выше модель KB-10X. Клавиши по-прежнему немного "ватные", но слишком жесткие — такие понравятся разве что культуристам. Зато в верхней части клавиатуры притаились аж 18 дополнительных кнопок — довольно удобных в работе, но совершенно одинакового формата. Это плохо, потому что пиктограммы на них пропечатаны очень нечетко. То же замечание касается и основных клавиш. Впрочем, работать с KB-18M приятно, чему во многом способствует прилагаемая подставка. И почему только остальные производители экономят на этой копеечной, но такой "правильной" детали?..

GENIUS KB-16M WIRELESS

www.genius.ru

Цена	$34 (1000 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Есть (16 кнопок)
Подставка под кисти рук	Есть (съемная)
КЛАВИШИ	3,5
РАСКЛАДКА	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4


Genius Comfy KB-18M.

Клавиатура работает от четырех батареек АА, устанавливаемых в её верхнюю часть (приятно, что с KB-16M Wireless поставляются четыре "Энерджайзера"), что смещает ее центр тяжести, в результате чего клавиатура, если вы держите ее в руках, стремится "вывернуться". Иногда это немного мешает.

Зато, чтобы подружить нашу беспроводную подружку с ресивером, даже не нужно жать на кнопки — все уже настроено. На случай, если в одной комнате будут работать несколько KB-16M, предусмотрен двухпозиционный переключатель каналов (к сожалению, у нас не было возможности проверить, как будут "взаимодействовать" 3-4 клавиатуры). Ну а "дальнобойность" у KB-16M просто великолепная! При желании можно передать клавиатуру товарищу по оружию, находящемуся в другом конце комнаты, и он легко сможет работать за вашим компьютером (если, конечно, разглядит что-нибудь на мониторе). Разумеется, с KB-16M вполне удобно управлять компьютером на расстоянии и при проигрывании музыки/видео, для чего в верхней части клавиатуры размещены 16 дополнительных кнопок.

Мультимедиа-клавиши оставили смешанные впечатления. Понравилось, что аудиокнопки (пред. трек/Play/Stop/след. трек) смещены к левому краю, а клавиши уровня громкости специально выделены. Зато не понравилось то, что нарисованные рядом с клавишами пиктограммы Internet Explorer'а довольно расплывчатые, а некоторые уже слегка потерты. И это на совершенно новой клавиатуре. Но сами кнопки, будем справедливы, вполне удобны.

BTC 8113W

www.btc.ru

Цена	$18 (550 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Нет
Подставка под кисти рук	Есть
КЛАВИШИ	4
РАСКЛАДКА	3,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Вот это раскладка! Все клавиши разделены на два больших блока (при этом кажется, будто из клавиатуры просто вырезали один "столбик" кнопок). Кнопки F1—F12 выстроены двумя плотными рядами, блок Numpad и "стрелки" сильно сдвинуты влево, а клавиши листания вообще где-то на "на потолке"… Последний удар: второй блок "стрелок", втиснутый рядом с левым шифтом, — и вы уже не знаете, за что взяться.

Теперь, как водится, слово адвокату. Слегка "раздвинутые" клавиши действительно облегчают работу, потому что кисти можно немного развести в стороны. Очень удобно пользоваться левыми "стрелками", причем не только левшам. Кроме того, вы с удовольствием будете работать с цифровым блоком, одиноко стоящим в стороне от остальных клавиш: случайно попасть по клавишам листания или "стрелкам" просто невозможно, слишком далеко они находятся. Наконец, вспомним добрым словом подставку под руки.

И о недостатках. Клавиши набора (кстати, весьма качественные и приятно нажимающиеся) хоть и разделены на два блока, но все равно расположены на одной линии, не позволяя развернуть кисти под более удобным углом. Кнопки листания расположены слишком далеко. Прилепленные к остальным клавишам "стрелки" тоже добавляют путаницы — особенно страдает от этого правая часть клавиатуры… Наконец, привыкнуть к разрекламированному Eraze-Eaze даже после нескольких дней работы не удалось. А значит — страдает удобство…

BTC 8120

www.btc.ru

Цена	$25 (750 рублей)
Интерфейс	USB
Интернет мультимедиа-клавиши	Нет
Подставка под кисти рук	Есть
КЛАВИШИ	4
РАСКЛАДКА	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

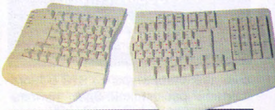
Бог мой… На второй модели с Eraze-Eaze "распиленным" оказался уже не только "пробел", но и вся клавиатура… Собственно, все отличия этой модели от рассмотренной выше 8113W — именно в этой "раздвоенности" (следовательно, все наши замечания к раскладке и кошмарному Eraze-Eaze остаются в силе). Кстати, жестко соединить две половинки нельзя, можно лишь плотно приставить одну к другой. Каково на ней работается? Вы знаете, очень даже неплохо. Если, конечно, привыкнуть. Самый главный плюс — кисти можно расположить под любым углом. Стоит также похвалить удобные подставки под кисти (они точно такие же, как и на 8113-й модели, но здесь их влияние особенно заметно).

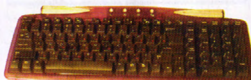
А еще эта клавиатура просто бесподобна… для игры вдвоем в Mortal Kombat (и иные файтинги)! Во-первых, просторно: каждый игрок получает по своей "половинке". Во-вторых, здесь гораздо реже "замыкаются" клавиши, когда игроки одновременно давят на 5-6 кнопок.

В теории, у "разломанных" клавиатур существует еще одно преимущество: они очень удобны, когда на столе установлен компьютерный руль. Две короткие половинки — это вам не одна длинная клавиатура, для них всегда можно найти место. Но… 8120-я здесь разочаровала: шнур, соединяющий её части, не позволяет разнести их и на 20 см…


Genius KB-16M Wireless.


BTC 8113W.


BTC 8120.


BTC 9110.

BTC 9110

www.btc.ru

Цена	$17 (750 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Есть (14 кнопок)
Подставка под кисти рук	Нет
КЛАВИШИ	3
РАСКЛАДКА	3

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3

Несомненно футуристически выглядящая 9110-я выпускается в нескольких версиях, различающихся цветом корпуса и клавиш (последние могут быть либо черными, либо белыми). Слов нет, наш вариант смотрелся весьма эффектно (разработчики уделили внимание даже внешнему виду... интерфейсного шнура!), но при этом, как ни странно, производил впечатление откровенно недорогого устройства. К сожалению, назвать удобной эту клавиатуру тоже никак нельзя: надписи на клавишах читаются с напряжением (белые латинские буквы напечатаны слишком "тонким" шрифтом, а красные русские вообще едва видны), да и не такая уж она компактная, несмотря на сдвинутые в кучку клавиши (даже мультимедиа-кнопки объединены с рядом F1—F12)...

Красивая, но, простите, несколько бестолковая клавиатура.

BTC 5110, BTC 5113

www.btc.ru

Цена	$43 (1300 рублей) (5110) $46 (1400 рублей) (5113)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Есть (15 кнопок)
Подставка под кисти рук	Есть
КЛАВИШИ	4
РАСКЛАДКА	3,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Еще две клавиатуры от BTC с "компактной" раскладкой. Здесь небольшие размеры очень кстати: модели-то беспроводные! Более того,

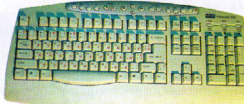

BTC 5110.


BTC 5113.

5110/5113 позволяют обойтись и без мыши (их заменяют "мини-джойстики"). Следовательно, и PS/2-разъемов у них два. Если вы предпочитаете использовать обычную мышь, то второй PS/2-выход клавиатуры можно не подсоединять. А самый универсальный вариант — подключить одновременно и оба разъема клавиатуры, и обычную USB-мышь.

Клавиатуры настоятельно просят по три батарейки AA. "Дальнобойность" обеих моделей оказалась на уровне клавиатур с радиопортом — 3-5 м. Но, разумеется, ИК-модели гораздо чувствительнее к различным препятствиям. Между ресивером и передатчиком не должно быть серьезных преград! Впрочем, никаких трудностей с работой ИК-клавиатуры у нас тоже не было. Можно свободно ходить по комнате, брать клавиатуру на колени, уводить её в сторону от ресивера (заявленные углы отклонения от перпендикулярного направления к ресиверу — +45/-45 градусов по горизонтали и +60/-30 — по вертикали). То есть принципиальных различий в удобстве использования клавиатур с ИК- и радиопортом нет.

Обе модели оснащены весьма удобными клавишами с хорошей печатью. Управление курсором мыши реализовано одинаково: мини-джойстик под правой рукой и две клавиши (аналоги левой и правой кнопок мыши) — под левой. Раскладку этих клавиатур мы оценили одинаково, ну а главная их разница — в удобных "ручках", которые есть у 5113-й и которых лишена 5110-я модель (зато последняя отличается солидными "ушами", за которые тоже очень удобно хвататься).


SVEN Multimedia 800.

SVEN MULTIMEDIA 800

www.sven.ru

Цена	$14 (400 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Есть (16 кнопок)
Подставка под кисти рук	Нет
КЛАВИШИ	3,5
РАСКЛАДКА	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Первая в история клавиатура SVEN, протестированная в .EXE-лаборатории. Удачное решение: ряды клавиш-цифр и верхний ряд кнопок на цифровом блоке расположены чуть выше остальных, а "пробел" слегка увеличен. Также хороши большие клавиши Enter и Backspace. А еще нам очень понравилось, что кнопки управления "музыкой" поставлены не в ряд, а "крестом. Удобно!

Усилия нажатия, глубина хода основных клавиш вполне удовлетворительны. Немного удивило то, что русские буквы на клавишах напечатаны "в компромиссе" с украинскими, при этом сами символы местами имеют разные размеры. Мультимедиа-клавиши, несмотря на удачную компоновку, тоже не лишены изъянов. Пиктограммы, указывающие их назначение, напечатаны весьма посредственно, а нажатие на любую кнопку почему-то вызывает ответный подъем одной-двух соседних клавиш...



SVEN ERGONOMIC 2500

www.sven.ru

Цена	$22 (650 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Есть (21 кнопка)
Подставка под кисти рук	Есть
КЛАВИШИ	3,5
РАСКЛАДКА	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Очень эффектная клавиатура! При этом столь "неправильное" расположение клавиш в действительности очень удобно. 22 дополнительные кнопки скомпонованы не менее грамотно (особенно хорош "крестик" из кнопок управления аудио). Кстати,





SVEN Ergonomic 2500.

если не выдвигать подставки, то клавиатура оказывается немного наклоненной назад (что может быть удобно, когда она лежит на низкой "полке" компьютерных столов.).

Идиллию портят только клавиатурные надписи. Как и на предыдущей модели, кнопки украшены как русскими, так и украинскими литерами, подписи у дополнительных клавиш заметно расплываются, а распознать размытые черные значки на синих кнопках вообще очень непросто...

Итог тем не менее вполне оптимистичен: из всех протестированных клавиатур Ergonomic 2500 — безусловный лидер по соотношению "цена/удобство".

SVEN ERGONOMIC 3000

www.sven.ru

Цена	$25 (750 рублей)
Интерфейс	USB
Интернет мультимедиа-клавиши	Нет
Подставка под кисти рук	Есть
КЛАВИШИ	**3,5**
РАСКЛАДКА	**3,5**
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**3,5**

"Еще более эргономичная" SVEN тем не менее понравилась нам чуть меньше, нежели её 2500-я сестренка. Причины: не столь удобная раскладка со стандартными (прямоугольными) клавишами Alt, Control и "пробелом", неудачные маленькие текстовые кнопки (на такой "горбатой" модели, как SVEN E3000, за них то и дело цепляешься пальцами) и маленький "одноэтажный" Enter.

Кроме того, для столь высокой клавиатуры имело бы смысл сделать и более развитую подставку под кисти. Особой похвалы достойны разве что мягкие и довольно "молчаливые" клавиши. Словом, вполне качественная и недорогая, но немного не доведенная до ума клавиатура.



SVEN Ergonomic 3000.

SVEN INFRA 7000

www.sven.ru

Цена	$33 (1000 рублей)
Интерфейс	PS/2
Интернет мультимедиа-клавиши	Есть (11 кнопок)
Подставка под кисти рук	Нет
КЛАВИШИ	**3,5**
РАСКЛАДКА	**3,5**
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**3,5**



SVEN Infra 7000.

Это единственная клавиатура SVEN, поставляемая на российский рынок, не знающая украинского языка. Запишем это в "плюс". А вот и "минусы": русские буквы плохо различимы (согласитесь, темно-красный цвет на черном фоне выделяется слабо); часть клавиш явно перегружена значениями из-за синих символов Numpad'а. Зато кнопки нажимаются с небольшими усилиями и четкими срабатываниями. Кроме того, понравилось, что вспомогательные клавиши темнее текстовых — в наши дни такое решение встречается все реже.

Мультимедийные клавиши тоже неплохи и, как ни странно, имеют ясно различимые подписи. Интересно, что на Infra 7000 есть даже отдельная клавиша для запуска плейера видеодисков.

Инфракрасный порт, как нам показалось, работает на заметно меньшем расстоянии от ресивера и меньших углах отклонения, чем ИК-клавиатуры BTC.

LOGITECH CORDLESS ITOUCH
(клавиатура+мышь)

www.logitech.com

Цена	$105 (3150 рублей)
Интерфейс	PS/2 или USB
Интернет мультимедиа-клавиши	Есть (10 кнопок)
Подставка под кисти рук	Есть (съемная)
КЛАВИШИ	**4**
РАСКЛАДКА	**4**
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**



Logitech Cordless iTouch .

Клавиатура из весьма дорогого комплекта Cordless iTouch (куда входит еще и огромная мышь Cordless MouseMan Wheel) выделяется своим отменным качеством. Пластмасса, кнопки, надписи, усилия, с которыми нажимаются клавиши, — все практически безукоризненно. Очень понравилась и внушительная подставка под запястья. Недостатки тем не менее тоже имеются: латинские буквы на текстовых клавишах мелковаты, а мультимедиа/Интернет-кнопки нажимаются довольно глубоко и излишне туго. А еще их довольно мало — всего десяток. Зато клавиатура Logitech комплектуется очень удобными драйверами, позволяющими легко и быстро перенастроить значения дополнительных клавиш. И "увести" её от ресивера можно метров на пять!

Спорным показался отказ Logitech от лампочек-индикаторов Num Lock, Caps Lock и Scroll Lock (интересно, найдется ли хоть один человек, способный объяснить, зачем нужна последняя функция?). Вместо светодиодов теперь "загораются" маленькие значки в "трее" Windows.

MouseMan Wheel, входящая в комплект, ничем не отличается от обычных "Маусмэнов". Мышь слишком явно ориентирована только на правшей и отличается непривычно большими размерами и приличным весом (впрочем, на стоит забывать, что в "животе" у нее лежат тяжелый металлический шарик и две батарейки AAA). Передвигать этого откормленного "грызуна" нужно, по-хозяйски накрыв ладонью и перемещая не кистью, а всей рукой.

Достойный, но очень уж дорогой комплект.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям, предоставившим клавиатуры для тестирования:

C-Trade (www.c-trade.ru),
тел.: (095) 113-1118 (клавиатуры BTC)

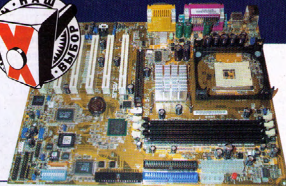
"Бюрократ" (www.buro.ru),
тел.: (095) 745-5511
(клавиатуры Genius)

Интернет-магазин **"PCHome"**
(www.pchome.ru),
тел.: (095) 918-1095 (клавиатуры Logitech, Sven, BTC, Cherry и Genius)

ДУБИНА ДЛЯ RAMBUS

Николай РАДОВСКИЙ




ASUS P4B266

Pentium 4 стал последним бастионом, покорившимся натиску DDR. Хотя корпорация Intel очень долго пыталась убедить пользователей в перспективности RDRAM, рынок предпочел именно DDR. Сегодня на нашем операционном столе первые DDR-совместимые платы для Pentium 4.

С технической точки зрения детище Rambus действительно совершеннее DDR, и наши тесты показывают, что платформы для Pentium 4, вооруженные двумя каналами PC800 RDRAM, до сих пор лидируют в большинстве задач. Однако RIMM (модули RDRAM) примерно вдвое дороже модулей DDR аналогичного объема. К тому же RDRAM, в отличие от DDR, является закрытым стандартом: права на нее принадлежат компании Rambus, собирающей лицензионную дань с производителей этой памяти и совместимых с ней чипсетов. Скандальная известность Rambus, до сих пор пытающейся отсудить свои права даже на SDRAM и DDR, тоже не добавляет популярности RDRAM. Так что даже титан Intel не обеспечил счастливого детства чаду Rambus. Судя по всему, преемницей PC133 SDRAM суждено стать именно DDR, а не RDRAM.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все платы тестировались в системе с процессором Intel Pentium 4 1,8 ГГц, 256-мегабайтным модулем PC2100 DDR SDRAM, видеоадаптером ASUS AGP-V8200 Deluxe (GeForce3, 64 Мбайт DDR SDRAM) и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Для сравнения приведены результаты тестов платы ASUS P4T (чипсет i850, Socket 423), укомплектованной 256 мегабайтами PC800 RDRAM (два модуля RIMM по 128 Мбайт каждый). Параметры CMOS Setup всех систем настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности.

Все тесты запускались в англоязычной версии Windows 98 SE под строгим присмотром DirectX 8.1 и новейших патчей для чипсета.

Для оценки производительности систем использовались игры: Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam v1.02 и Max Payne v1.01. Все они запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

Пропускная способность памяти подопытных систем измерялась с помощью утилит SiSoft Sandra 2001 Professional и Cachemem.



ASUS P4B266

Цена	Неизвестна
Формат платы	ATX
Чипсет	Intel 845 step B
Разъем процессора	Socket 478
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/AMR/CNR	1/6/0/1
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	6/8
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100–200
Поддерживаемые типы памяти	PC1600 DDR (DDR200), PC2100 DDR (DDR266)
Слот AGP	AGP 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	1001 beta 039

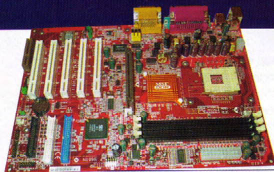
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,6

Нам досталась одна из первых плат на базе DDR-совместимой версии i845. Строго говоря, этот чипсет изначально знаком как с традиционной SDRAM, так и с DDR, но корпорация Intel, стремясь избежать проблем со стабильностью, разрешила использовать первые i845 только в связке с SDRAM. Модификация этого чипсета, сертифицированная для работы с DDR, названа i845 step B (по правде говоря, на момент написания этих строк она еще не была анонсирована). Плата ASUS P4B266 тоже официально не существовала, поэтому данными о ее цене мы не располагаем. Можем лишь предположить, что стоить она будет заметно дороже конкурентов, рассмотренных ниже.

В красочной коробке мы обнаружили саму плату, диск с драйверами и утилитами, 80-жильный Ultra ATA/100-совместимый и простой 40-жильный шлейфы IDE с "хвостом" для дисковода, планку с четырьмя дополнительными разъемами USB, планку с входом и выходом цифрового аудиоинтерфейса S/P-DIF, англоязычное руководство пользователя и переведенную на русский краткую инструкцию по установке, а также наклейку с диаграммой расположения разъемов и перемычек.

P4B, предшественница этой платы, уже гостила на железных .EXE-скрижалях. P4B266 — прямая ее наследница, оснащенная DDR SDRAM. Платы довольно близки. Подобно P4B, P4B266 оснащена фирменным разъемом ASUS EZ Plug. Этот коннектор похож на гнезда питания внутренних накопителей (винчестеров CD- и DVD-приводов). Он может снабдить плату дополнительным питанием, если пожилой БП, не соответствующий спецификации ATX 2.03, лишен дополнительного 12-вольтного разъема. На P4B266 также перекочевали разъемы для подключения считывателей смарт-карт, а также карточек Flash-памяти Memory Stick и Secure Digital (SD). Эти коннекторы могут пригодиться владельцам цифровых фотокамер и аудиоплейеров, если только они, владельцы, сумеют найти в продаже соответствующие считыватели.



MSI 645 Ultra (MS-6547) .

P4B266 выгодно отличается от предшественницы наличием встроенного звукового чипа CMI8738 от C-Media (мы довольно подробно рассказывали о нем в #7'01). Напомним, что это не банальный кодек, отъедающий ресурсы ЦП для обработки звука, а полнокровный шестиканальный аудиоконтроллер. Таким образом, к плате можно подключить 4- и 5.1-канальную акустику, не прибегая к услугам внешнего декодера. Для этого на P4B266 выведены три внешних стереоразъема mini jack. Один из них трудится линейным выходом постоянно, а два других могут быть как линейным и микрофонным входами, так и выходами на тыловые колонки, центральный спикер и сабвуфер (режим их работы выбирается в драйверах).

Не забыта и USB. Помимо стандартного контроллера этой шины, интегрированного в чипсет, P4B266 снабжена дополнительным контроллером NEC, поддерживающим USB 2.0 (эта усовершенствованная версия давно знакомой нам USB 1.X способна передавать данные в 40 раз быстрее P4B). На плате также предусмотрена разводка под сетевой контроллер Intel 82562ET, однако доставшийся нам экземпляр им оснащен не был.

Адепты разгона не будут разочарованы возможностями P4B266. Плата позволяет не только настраивать множитель и задавать частоту FSB с шагом в 1 МГц, но и увеличивать напряжение питания ЦП и модулей памяти. В Setup также доступны довольно подробные настройки задержек памяти. Приятной неожиданностью стала полноценная поддержка платой 133-мегагерцовой FSB (напомним, что по системной шине Pentium 4 данные передаются четырежды за такт, поэтому ее эффективная тактовая частота вчетверо выше физической). По слухам, процессоры для этой шины появятся не раньше весны 2002 г., пока же все Pentium 4 ориентированы на 100-МГц FSB. Тем не менее P4B266 позволяет системной шине бегать на 133 мегагерцах, при этом остальные компоненты системы (память, а также шины AGP и PCI) будут жить на штатных частотах.

К недостаткам платы стоит отнести ограниченные возможности расширения памяти. Хотя P4B266 оснащена тремя слотами DDR, заполнить их памятью целиком можно только в том случае, если два из трех установленных модулей будут односторонними. Это требование накладывается чипсетом i845, так что все платы на его основе будут стеснены подобными ограничениями (многие из них вообще комплектуются только двумя слотами DDR).

Результаты тестов P4B266 внушают уважение. Плата уверенно опередила конкурентов, отстав лишь от родственницы, укомплектованной двухканальной RDRAM. Корпорация Intel в очередной раз доказала, что в области чипсетостроения она впереди планеты всей.

MSI 645 ULTRA (MS-6547)

Цена	$109
Формат платы	ATX
Чипсет	SiS645
Разъем процессора	Socket 478
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/AMR/CNR	1/5/0/1
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	4/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100-200
Поддерживаемые типы памяти	PC1600 DDR (DDR200), PC2100 DDR (DDR266), PC2700 DDR (DDR333)
Слот AGP	AGP 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	1.2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

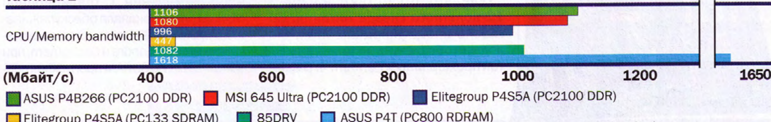
В основе этой платы лежит новый чипсет SiS645. До недавних пор компания SiS была известна как производитель недорогих чипсетов для офисных ПК и держалась в тени активно развивающейся VIA. Однако прошлым летом она потеснила конкурентов, выпустив быстрые и дешевые комплекты системной логики SiS635 и SiS735 для платформ Socket 370 и Socket A соответственно. Решив не останавливаться на достигнутом, SiS создала первый неинтеловский Pentium 4-совместимый чипсет SiS745. Заметим, что собственный чипсет для Pentium 4 также предлагает VIA, однако он до сих пор не лицензирован у Intel, и большинство производителей материнских плат опасаются использовать его в своих продуктах. SiS745, напротив, абсолютно легален, так что поставщикам матплат на его основе конфликты с Intel не грозят.

Чипсет SiS состоит из северного (SiS645) и южного (SiS961) мостов, связанных фирменной высокоскоростной шиной MuTIOL. SiS645 поддерживает как традиционную SDRAM, так и DDR, работающую на эффективных частотах 200 (PC1600), 266 (PC2100) и даже 333 МГц. Отметим, что 333-мегагерцовые модули DDR до сих пор не стандартизированы, тем не менее некоторые фирмы выпускают такую память в расчете на оверклокеров. Остальные возможности SiS645 вполне типичны для современных чипсетов: AGP 4X, два Ultra ATA/100-совместимых канала IDE, 6 портов USB, поддержка звуковых и модемных кодеков AC'97. В общем, на бумаге детище SiS выглядит заманчиво. Посмотрим, насколько убедительны будут реальные платы на базе этого чипсета.

Первой к нам попала плата MS-6547 от тайваньской компании MSI. К плате прилагалось англоязычное руководство пользователя, CD с драйверами и утилитами, Ultra ATA/100-совместимый и дисководный шлейфы, а также планка D-Bracket, выводящая на заднюю панель ПК два дополнительных порта USB и четыре диагностических светодиода (по ним можно судить о состоянии платы и выявить дефектный компонент даже при отсутствии картинки на мониторе).

При установке MS-6547 мы столкнулись с несколькими трудностями. Прежде всего часть конденсаторов, обеспечивающих плате стабильное питание, находится всего в паре миллиметров от пластмассовой рамки, к которой крепится кулер процессора. Поэтому при монтаже кулера емкости приходится отгибать, рискуя оторвать

Таблица 1



их от платы. Также неудачно выбрано место для интерфейсных разъемов дисковода и IDE: гребенки развернуты на 90 градусов и размещены перед слотами PCI. В итоге шлейфы мешают установке длинных плат расширения. К тому же редкий кабель дотянется от дисковода, закрепленного на вершине Big Tower, до разъема на MS-6547.

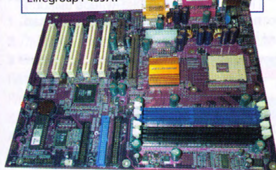
Плата оснащена BIOS от AMI с довольно обширными возможностями настройки. Опции CMOS Setup позволяют изменять частоту FSB с шагом 1 МГц, поднимать напряжение ядра ЦП, а также задавать множители процессора и памяти. На последней возможности следует остановиться подробнее. Частота памяти вычисляется делением частоты FSB на коэффициент, равный 1, 3/4 или 3/5 (значение делителя выбирается в CMOS Setup). Таким образом, когда FSB работает на стандартных 100 МГц, память может жить на физической частоте 100, 133 или 166 МГц (напомним, что эффективная частота DDR вдвое выше этих значений).

К сожалению, не обошлось без досадных оплошностей. Во-первых, при загрузке в Setup настроек для максимальной производительности (опция Load High Performance Defaults) система работала нестабильно, однако найти вызывающий зависания параметр нам так и не удалось. В итоге пришлось загрузить "безопасный" профиль (опция Load Bios Setup Defaults) и вручную настроить все опции на максимальную производительность. После этого система не капризничала.

Во-вторых, в результате неверных настроек в Setup (например, при чрезмерно завышенной частоте памяти или ЦП) плата намертво зависает сразу после включения, и оживить ее можно только обнулив CMOS с помощью перемычки. Заметим, что уважающие себя матплаты в подобных случаях самостоятельно загружают "безопасный" профиль и предлагают пользователю исправить ошибку, пригласив его в Setup.

В тестах MS-6547 слегка опередила Elitegroup P4S5A, также построенную на SiS645, но отстала от 85DRV и P4B266. Мы также протестировали эту плату с 333-мегагерцовой памятью DDR. К сожалению, модули, официально поддерживающие столь высокую частоту, на просторах 1/6 части суши почти не встречаются, так что пришлось довольствоваться качественными модулями PC2100 DDR. Хорошая новость: память вполне стабильно работала на завышенной частоте. Плохая новость: выигрыш в производительности был ничтожен, и даже с разогнанным ОЗУ MS-6547 не смогла догнать P4B266. Дело в том, что при разгоне памяти нам пришлось увеличить длительность циклов доступа к ней, сведя на нет эффект от повышения частоты.

Итог: MS-6547 — качественная и недорогая плата начального уровня. Жаль, что небольшие шероховатости не позволили ей получить "Лучшую покупку".


Elitegroup P4S5A.

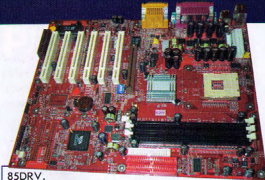
ELITEGROUP P4S5A

Цена	$93
Формат платы	ATX
Чипсет	SiS645
Разъем процессора	Socket 478
Количество слотов расширения ОЗУ	2 SDRAM + 2 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/AMR/CNR	1/5/1/0
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	2/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100
Поддерживаемые типы памяти	PC100 SDRAM, PC133 SDRAM, PC166 SDRAM, PC1600 DDR (DDR200), PC2100 DDR (DDR266), PC2700 DDR (DDR333)
Слот AGP	AGP 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	11/14/2001

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3,8

Комплектуется детище Elitegroup небогато: к плате прилагается лишь CD с драйверами, дисководный и Ultra ATA/100-совместимый IDE-шлейфы, да руководство пользователя, составленное, как водится, на родном языке Вильяма нашего Шекспира. Аскетизм вообще свойствен P4S5A: из установленного на плате дополнительного оборудования стоит выделить лишь встроенный адаптер 10/100-мегабитных сетей Ethernet. Впрочем, трудно ожидать "новорусской" оснастки от материнской платы, стоящей меньше $100.

Удивляет отсутствие на плате 12-вольтного гнезда питания. Согласно спецификациям Intel, оно должно обеспечить дополнительный ток прожорливым Pentium 4. В принципе питание 12 В можно получить и через стандартный 20-контактный разъем ATX, однако его может не хватать, что, разумеется, не прибавит плате стабильности.


85DRV.

Оверклокерам Elitegroup P4S5A противопоказана: настройки частоты FSB и вольтажа процессора у нее отсутствуют как таковые. P4S5A доверяет пользователю лишь выбор частоты памяти (100, 133 или 166 МГц) и множителя процессора (фактически бесполезная опция, поскольку коэффициенты умножения у всех серийных Pentium 4 намертво заблокированы). Прочие настройки в Setup также крайне ограничены. Никак нельзя повлиять на распределение IRQ, поскольку P4S5A раздает аппаратные прерывания только по собственному усмотрению (эта особенность явно не понравится пользователям, любящим обвешивать систему дополнительными устройствами). Setup не позволяет настроить даже режим работы кнопки питания: плата отключается только в том случае, если удерживать эту клавишу нажатой четыре секунды. При однократном нажатии активизируется режим спячки (Suspend), причем P4S5A не поддерживает режим Suspend-to-Ram (STR), поэтому вентиляторы, обдувающие процессор и блок питания дремлющей "мамы", продолжают гудеть. В общем, минимализм торжествует. Назвать P4S5A образцом стабильности, увы, тоже нельзя: в процессе тестирования плата пару раз зависала.

Чипсет SiS 645 поддерживает как DDR, так и традиционную SDRAM, и на P4S5A установлены слоты для обоих типов памяти. Разумеется, оснащать плату модулями разных типов одновременно запрещено. Тем не менее подобная универсальность может пригодиться стесненным в средствах пользователям, решившим отложить покупку DDR до лучших времен. Разумеется, мы протестировали плату с обоими типами памяти. Работая с DDR, P4S5A отстала от конкурентов, но проигрыш был столь ничтожен, что укладывался в погрешность измерений. С традиционной SDRAM плата показала обескураживающе низкие результаты. Судя по донесениям утилит Sandra и Cachemem, при замене DDR на SDRAM пропускная спо-

собность памяти упала более чем в два раза. Отметим, что DDR вдвое превосходит SDRAM лишь по пиковой (сугубо теоретической) пропускной способности. В реальности разница в производительности этих типов памяти гораздо меньше. Похоже, что с SDRAM детище Elitegroup работает совсем неумело. Вывод прост: не стоит ожидать достойной производительности от Pentium 4, обремененного SDRAM, — эти процессоры "заточены" для гораздо более быстрой памяти.

Итог: Elitegroup P4S5A может стать основой для недорогого офисного ПК, но для мощной игровой станции эта плата явно слабовата.

85DRV

Цена	$130
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA P4X266
Разъем процессора	Socket 478
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/AMR/CNR	1/6/0/1
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	2/6
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100-255
Поддерживаемые типы памяти	PC1600 DDR (DDR200), PC2100 DDR (DDR266)
Слот AGP	AGP 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	C

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

Это самая загадочная из когда-либо попадавших к нам плат. Ее производитель предпочитает оставаться инкогнито, не раскрывая своего имени ни на коробке, ни в мануале, ни на самой плате. Подобная скромность легко объяснима: лежащий в основе платы чипсет до сих пор не лицензирован у корпорации Intel, владеющей правами на системную шину Pentium 4. Пока VIA и Intel выясняют отношения в суде, любой производитель плат на P4X266 рискует нарваться на тяжбу с процессорным гигантом. В результате большинство заводчиков матплат опасаются открыто использовать этот чипсет. Так появляются безымянные платы типа 85DRV. Стараясь защитить производителей, корпорация VIA решила продавать под собственной маркой платы, изготовленные на заводах третьих фирм. Для этого было создано подразделение VPSD (Via Platform Solutions Division). К сожалению, платы VIA к нам пока не добрались, поэтому довольствуемся "безродными" продуктами.

На самом деле, имя производителя этой платы — секрет полишинеля. Родителя нетрудно вычислить по маркировке, да и в прайс-листах столичных фирм он указан. Правда, владельцам 85DRV от этого не легче, поскольку на веб-сайте этой фирмы (уважая чужие секреты, мы не будем разглашать ее имя) никаких упоминаний о продуктах на P4X266, разумеется, нет. Так что поиск нового BIOS для этой платы может быть весьма проблематичен.

В комплекте с 85DRV поставляется диск с драйверами, англоязычное руководство пользователя, Ultra ATA/100-совместимый и дисководный шлейфы, а также кабель с термосенсором, позволяющий контролировать температуру "горячих" компонентов системы. Сама плата довольно велика, зато элементы на ней расположены вполне разумно. На 85DRV предусмотрена разводка под RAID-контроллер с двумя дополнительными портами IDE, но доставшийся нам экземпляр их, увы, не имел.

Плата, подобно большинству платформ для Pentium 4, оснащена дополнительным 12-вольтным гнездом питания. Однако, в отличие от конкурентов, 85DRV очень щепетильно относится к энергоснабжению, наотрез отказываясь трудиться, если к этому гнезду не подключен разъем от БП. Так что со старыми блоками питания она принципиально не дружит.

Любителей разгона наверняка привлечет обилие опций в CMOS Setup. Кроме стандартных настроек множителя и частоты системной шины, доступны регулировки вольтажа ЦП, модулей памяти и шины AGP. Также предусмотрены довольно подробные настройки длительности циклов доступа к ОЗУ.

Во время испытаний плата работала стабильно и показала довольно высокие результаты, отстав лишь от ASUS P4B266.

Итог: 85DRV — достойная и не очень дорогая платформа для Pentium 4. Главная проблема этой платы — отсутствие поддержки от производителя. Будущие модели процессоров наверняка откажутся работать без обновленного BIOS, поиск которого может вызвать немало трудностей.

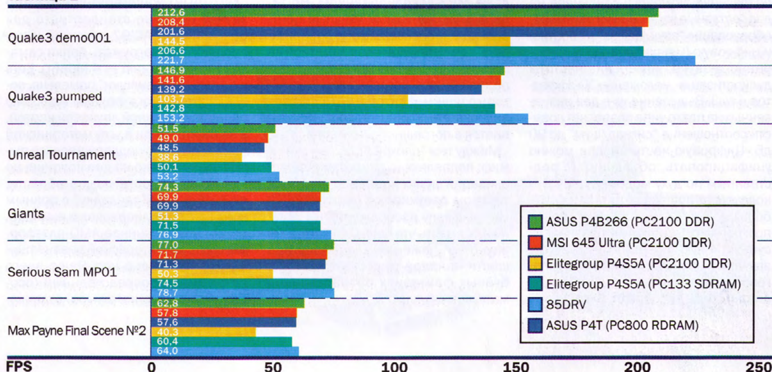
СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирмам, предоставившим на тестирование материнские платы:

"Пирит" (095) 115-7101

IPLabs (095) 728-4101

Таблица 2





АУДИЕНЦИЯ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Вот уж что просто нынче выбрать — так это звуковую карту. Хотя выбирать, как кажется поначалу, решительно не из чего и не за чем. Но разве встроенный уже практически в каждую материнскую плату "звучок" AC'97 — это то, из-за чего покупались приличные колонки? А коли тратиться на отдельную карту — так уж сразу на бескомпромиссную SB Audigy. Ну или хотя бы Live!, если денег не так много. А уж совсем экономным стоит взглянуть на Live (но от Genius), а знающим о достоинствах XG-синтезаторов непременно подумать о Yamaha... Словом, выбор, как вы видите, все же есть, и немалый.

Но сначала все-таки об интегрированных решениях. Хотим мы того или нет, будущее, очевидно, за ними. А добиться качественного звука, более чем достаточного для "загрузки" колонок ценою до $100-150, — задача уже решенная, материнские платы с приличным звуком давно продаются. Упомянутый стандарт AC'97 (последняя версия спецификации, 2.2, поддерживает шестиканальный звук в формате 5.1 Dolby Digital) никакой принципиальной "бюджетности" не декларирует.

РЕШЕНИЕ ИНТЕГРИРОВАННОЕ...

Фактически он предписывает только разделение звукового конвейера на две составные части: аналоговую (преобразование "звук/цифра" и обратно) и цифровую (микширование оцифрованного звука, изменение частоты дискретизации, наложение 3D-эффектов и т.д.). Выделение их в два разнесенных на плате чипа позволяет довести соотношение "сигнал/шум" до 90 дБ. Цифровую часть вполне можно унифицировать, объединить с родственным по духу модемным MC'97-кодеком, а при мощном процессоре большую часть задач решать и вовсе программно. Это никак не повлияет на субъективную "приятность" и чистоту звучания, зависящую лишь от аналоговой составляющей. В свою очередь, аналоговый чип может быть сколь угодно хорошим, а если еще не пожалеть места на плате и позаботиться о качественной обвязке...

Вот, к примеру, характеристики современных аналоговых кодеков от Analog Devices, серия AD188x: соотношение сигнал/шум — 94-95 дБ; нелинейные искажения — 0,01-0,015%; неравномерность АЧХ (в диапазоне частот 20 Гц — 20 кГц) — +0,1 дБ; динамический диапазон — около 80 дБ. У Sound Blaster Live! официальные характеристики лишь немногим лучше.

Другое традиционное преимущество самостоятельных звуковых карт — DSP-процессор, занятый обсчетом 3D-эффектов, смешиванием звуковых потоков, а в отдельных случаях даже MP3-декодированием. Но теперь даже не самые мощные центральные процессоры могут справиться со всем этим при едва заметной на глаз потере fps в играх (на высоких разрешениях, когда единственным тормозящим фактором становится видеокарта, разница вообще укладывается в погрешность измерения).

Между тем "плохой AC'97" — это не миф; подавляющее большинство реализаций шумят на уровне 40-50 дБ, треском озвучивают перемещения мыши, смену изображения на экране и бог весть что еще. О трехмерном звуке нет даже речи, а поддержка шести каналов существует лишь в буйных фантазиях разработчиков материнских плат.

Тогда где же скрывается доведенный до ума AC'97? Например, в платах производства самой Intel на ее же чипсете i815 (только надо убедиться, чтобы кодек там стоял именно от Analog Devices). Кстати, стандарт AC'97 предложила как раз Intel, и кому как не ей показывать образцовый пример реализации! И у нее получилось. К качеству звука претензий нет, особенно если учесть ценовой диапазон, куда попадает любой "встроенный звук", — добавка к цене "беззвучной" платы (если вы, конечно, найдете такую) — $0-15. О 3D-звуке можно сказать то же самое, а по абсолютной шкале заметно впереди окажутся только современные варианты карт от Creative (и Live!, и Audigy) с более четким позиционированием источников в пространстве и бесподобной реверберацией (эффектами искажения звука в зависимости от характеристик окружающей среды).

Если же сравнивать с картами подешевле, особенно не в рамках синтетического теста, а в пылу реального игрового сражения, бросающуюся в уши разницу найти вряд ли кому удастся. Intel, разумеется, никаких посторонних DSP на своих платах не держит, поэтому всю цифровую кухню тянет на себе ЦП — с помощью очень весомого программного пакета SoundMAX (по сути являющегося драйвером к "встроенному звуку"). Собственный (также полностью программный) wavetable-синтезатор звучит получше стандартного для большинства AC'97-решений и позволяет перезагружать банки сэмплов (по умолчанию — 4 Мбайт). Есть и другие "полезняшки" помельче, создающие в итоге полную иллюзию обладания мощной звуковой картой, а не парой чипов в углу материнской платы. Исходно поддерживается вывод звука только на две колонки, но шестиканальность можно обрести, прикупив CNR-"закладку" с полным комплектом аудиовходов и выходов.

А вот у сторонников AMD-платформы столь же интересной реализации AC'97-звука пока нет. Чаще всего встречается посредственный (особенно в отношении шумов) аудиоко-

дек от C-Media. И единственное, что вызвало положительные эмоции, — Creative-вариант “встроенного звука” по имени CT5880 в текущей линейке материнских плат Gigabyte. Хотя до высот Intel (и тем более до своих старших братьев Live! и Audigy) он не дотягивает, но для “бюджетного” компьютера подойдет как нельзя кстати.

Между тем нашумевший (пока в переносном смысле) чипсет nvidia nForce, кроме мощного видео, несет и интересное решение по части звука. Не хочется пока (не потрогав собственноручно серийную плату на этом чуде техники) делать далеко идущие выводы, но, думаю, не ошибусь, если предположу, что во всех последующих мультимедийных чипсетах, как от nvidia, так и от ее конкурентов, “встроенный звук” будет серьезным и неотъемлемым компонентом.

...И САМОСТЯТЕЛЬНЫЙ

Но хватит о материнских платах. Суровая реальность пока такова, что большинству продвинутых пользователей, собравшихся именно сейчас обзавестись “звуком”, придется покупать внешнюю звуковую карту. Sound Blaster Audigy — это и впрямь бескомпромиссный вариант: и в традиционном понимании качества (низкий уровень шума (-100 дБ), столь же низкое взаимопроникновение каналов, максимальная частота дискретизации 24 бит — 96 КГц и т.п.), и по части поддержки самых последних 3D-технологий (EAX ADVANCED HD). Самая дешевая виденная мною в продаже версия bulk даже без драйверов (но, вопреки моим опасениям, не лишенная FireWire-контроллера) стоила по состоянию на начало декабря $70. От “платиновой” версии она отличается отсутствием внешнего модуля с кучей разъемов, малополезных абсолютному большинству пользователей, а от остальных (“MP3”, “Player” и т.п.) — только набором ПО.

На мой взгляд, если есть настоятельное желание потратить больше этих $70-80, чтобы получить качественно лучший звук, стоит обратиться к картам ценою уже от $300. В промежутке находятся варианты разной степени крутизны на базе все тех же “достадолларовых” карт, и, скорее всего, деньги окажутся потраченными на программные изыски, которые вряд ли вообще пригодятся. Разумеется, к суперкарте и акустику придется покупать за $600 (как минимум), иначе разницу не услышит и самый опытный эксперт. Любопытно, что, сравнивая качественную карту с очень качественной на “средних” колонках, субъективно звучание дешевой карточки может показаться даже приятнее, нежели дорогой.

Желание потратить меньше упомянутых $70 можно удовлетворить “старым” SB Live’ом, причем с минимальными, как оказалось, потерями в функциональности и “игропригодности”. Универсальные драйверы для всей текущей Creative-линейки добавляют в любой Live новые 3D-эффекты, те самые, что исходно есть в Audigy. Тут надо вспомнить, что все эффекты суть программный код, частично подгружаемый в DSP-процессор, а он и у Live!, и у Audigy перепрограммируемый.

Genius Live (без восклицательного знака) упомянута в самом начале материала с той целью, чтобы обратить ваше внимание на следующее: эта карта не имеет ничего общего с продукцией Creative, хоть старшие модели Genius и приближаются по цене к младшим Creative. Основан этот Live на стареньком, но вечно живом чипе FM801AU от ForteMedia и вполне годится для работы в паре с недорогими или встроенными в монитор колонками. Минус чипа (и отчасти вообще технологии трехмерного звука QSound) в том, что звук этот даже на четырех колонках получается никаким, реально различить можно лишь “лево-право”. Несмотря на то что родная для современных игр технология EAX от Creative формально картой поддерживается, все прекрасно понимают, что эмуляция в любом случае будет хуже оригинала (кстати, расхваленный выше звук в i815 от Intel по той же причине проигрывает Creative в пространстве: он также использует альтернативу — технологию Sensaura).

Было бы несправедливо не упомянуть последнюю, некогда самую совершенную, технологию Aureal A3D, ведь нынче карты с ее поддержкой на чипах AU8830 совсем дешевы. Хотя лично мне не совсем понятно, в каких именно современных приложениях можно воспользоваться их замечательными способностями позиционирования звука. Разве что пчел из прилагающегося демо погонять?..

Синтезированный звук не очень-то привечается современными играми. Оно и понятно: полноценный саундтрек в MP3-формате (или даже отдельной дорожкой на аудио-CD) звучит богаче. Поэтому особенности карт в смысле поддержки XG- и GM-синтеза могут интересовать в первую очередь тех, кто либо слушает записанную в таких форматах музыку, либо с ней работает. С General MIDI по-прежнему лучше всех упомянутых плат справляется линейка SB Live!/Audigy. А XG — это действительно вотчина Yamaha. Имеете интерес к этому варианту синтеза — добро пожаловать за карточкой на чипе Yamaha 754 ($20 или около того). А если даже не знаете, что это такое, поищите в Интернете записанные в данном формате композиции и поставьте себе программный плейер Yamaha S-YXG50 (или -100). Вам обязательно понравится.

РАЗНОЕ

Какие еще потребительские характеристики у нас остались? Разве что поддержка звука в DOS. Больше всего проблем с ней бывает у полностью “программных” и встроенных решений, меньше всего, опять же, их было у карт от Creative. К счастью, большинству пользователей до нее уже нет дела.

Тем же, кто еще не перешел на Windows 2000 или XP, актуальной может показаться поддержка картой цифрового входа для пересылки на нее звука с аудиодисков (начиная с Windows 2000 звук качается наравне с данными по IDE-шине). Таких карт меньшинство, и вместо их поиска куда целесообразней поставить патч к WinAmp (www.url.ru/~copah/CDReader.htm). С ним звук пойдет по IDE-шине даже в старых (9x) “окнах”. На его качестве это немедленно скажется самым благотворным образом.





ДЖАНКИ



Подобно берроузовским героям, я зависим. Мой ПК похоронен под сотнями дисков, я сплю по два часа в сутки и поддерживаю свою систему в таком состоянии, чтобы любая игра шустро скакала по двадцатиоднодюймовому монитору в разрешении не меньшем, чем 1280x1200.

Будучи в одном из московских гипермаркетов, я эскалатором поднимаюсь на третий этаж, распихиваю окрестных детей локтями и распугиваю голосом и водружаю на крышку аркадного автомата SpikeOut: Digital Battle высокую стопку жетонов.

В лондонском Trocadero я трачу половину бюджета средней африканской страны на многочасовые свидания с новым феерическим gunfight'ом от Konami по имени Vampire Hunter.

Я купил PlayStation 2, чтобы по утрам купаться в крови Devil May Cry, а теперь прокалываю в карманном календарике булавкой дни, оставшиеся до европейского релиза Metal Gear Solid 2 (случится это уже в феврале).

В боковом кармане моего костюма живет заряженная культовейшей игрой Final Fight One консоль GameBoy Advance цвета Glacier. Мой MiniMe.

Остановимся пока на последней. Адской машинкой повышенной аддиктивности нельзя пользоваться в метро: в GBA нет встроенной подсветки экрана, а все осветительные устройства от сторонних производителей отличаются неудобством и крайней громоздкостью. Посетители утреннего (на работу) и ночного (с работы) метрополитена к тому же смотрят на вперившегося в экран и молотящего по кнопкам человека, как герои одного из скетчей "Монти Пайтон" на ведьму. С подозрением, прямо скажем, и плохо скрываемой неприязнью смотрят. Экранчик, кроме того, быстро царапается, если только вы не храните консоль в специальном кейсе. Кнопок мало — четыре. Не хватает на самое необходимое. Но.

...С GBA у меня личное: немало родительских подзатыльников пришлось в свое время снискать за телевизор, занятый Super Nintendo и конкретно игрой Final Fight. В ноябре-2001, через 13 лет (!) после выхода оригинала, Capcom выпускает портативную версию: сходство — в ноль. Нехитрое, но страшной силы развлечение: берем подвернувшегося гада за шиворот и швыряем в толпу нападающих. Все разлетаются вдрызг, как кегли в "Большом Лебовском". Пытающиеся подняться получают конкретно кулаками. Хаггар, один из играбельных героев, умеет проделывать с противниками необъяснимый словами спецприем, который мы в детстве называли, пардон, "плющить жопой". Очень весело. Правда.

Те, у кого в детстве не было детства и SNES, играют на GBA в DOOM. Зрелище воистину страшное. Здравый рассудок способны сохранить немногие. То есть очень похоже на. Управлять поначалу неудобно, но через три минуты практики организм с облегчением забывает о том, что такое мышь и зачем она нужна в играх.

На самом деле, GBA не является стимулятором ностальгии, замаскированным под карманную копию SNES. Точнее, не только им. Будучи единственной на рынке handheld-игроплатформой (GameBoy и GB Color в счет не идут — родственники), GBA может позволить себе все, — сейчас, когда вы читаете эти строки, через океан в мои объятия направляется посылка с Sonic Advance: рухнул (воспользуемся несвежей метафорой) последний бастион Sega. Следом ковыляет SNK, когда-то самым параноидальным образом трясшаяся над своими торговыми марками King of Fighters и Samurai Showdown (неистовые 2D-файтинги, безраздельно властвовавшие несколько лет назад на игровых автоматах всего мира): порт первой игры под витиеватым названием King of Fighters EX Neo Blood выходит на GBA весной-2002, а ремикс Samurai Showdown, по слухам, находится в активной разработке. Всякая корпоративная гордость заканчивается там, где начинаются миллионы североамериканских долларов — а GBA в первый же день своих продаж в марте 2001 года разлетелась в количестве 650000 экземпляров. Из всего этого следует главное: многообразие видов. Свобода выбора. Библиотека игр на GBA уже сейчас приближается к сотне наименований. В самом скором времени выходят: Creatures (портативный норноинкубатор), Mortal Kombat Advance, Wizards (своеобразнейшая RTS), Planet of the Apes ("играизация" оригинального фильма, исполняемая, судя по доступным скриншотам, с сильной оглядкой на Flashback) — это только то, что вспоминается навскидку.

С указанной консолью, и без того уделывающей по продажам всё и вся, в конце 2001 года произошли две важные вещи. Во-первых, Nintendo снижает цену производства одного картриджа до 2 USD, что должно заметно приземлить цены на игры — с нынешних 40-50 USD до максимум 20 уже в начале 2002 г. Во-вторых, компания Kuju Entertainment предлагает легально скачать на своем сайте www.kuju.com удобные и бесплатные инструменты для создания GBA-игр (раньше Nintendo раздавала development kits только особо доверенным лицам).

Для мира, давно и плотно "сидящего" на GBA, это будет обозначать понятно что.

Поприветствуем.



Андрей ОМ.